



Sveriges lantbruksuniversitet  
Fakulteten för landskapsplanering,  
trädgårds- och jordbruksvetenskap  
Institutionen för landskapsarkitektur,  
planering och förvaltning.

# ATT GRÄVA DÄR MAN STÅR OCH FLYTTA STADEN

Ett experimentellt uttryck av Kirunas kulturarv

Nadja Lind



Examensarbete i landskapsarkitektur, 30 hp  
Landskapsarkitektprogrammet  
Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU  
Alnarp 2013

**Att gräva där man står och flytta staden**  
**- Ett experimentellt uttryck av Kirunas kulturarv**

To dig where you stand and move the city  
- An experimental expression of Kiruna's cultural heritage

*Nadja Lind*

**Handledare:** Marie Larsson, SLU, Landskapsarkitektur, planering och förvaltning

**Bitr. handledare:** Anna Peterson, SLU, Landskapsarkitektur, planering och förvaltning

**Examinator:** Eva Gustavsson, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

**Bitr. examinator:** Karl Lövré, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning.

**Omfattning:** 30 hp

**Nivå och fördjupning:** A2E

**Kurstitel:** Examensarbete i landskapsarkitektur / Master Project in Landscape Architecture

**Kurskod:** EX0734.

**Program/utbildning:** Landskapsarkitektprogrammet

**Ämne:** Landskapsarkitektur

**Utgivningsort:** Alnarp

**Utgivningsmånad och -år:** juni 2013

**Omslagsbild:** "Kiruna skyline" av Nadja Lind

**Serienamn:** Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU

**Elektronisk publicering:** <http://stud.epsilon.slu.se>

**Nyckelord:** Kiruna, kulturarv, cultural heritage, designprocessen, intuitivt skapande, analytiskt skapande, koncept, kreativt risktagande

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för Landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

# FÖRORD

Genom det här arbetet har jag fått chansen att brottas med min egen ambivalens för den konstnärliga sidan inom landskapsarkitekturen. Jag har fått möjligheten att följa mitt intuitiva skapande och se vart det leder.

Jag vill passa på att tacka mina handledare Marie Larsson och Anna Peterson för deras hjälp i det här arbetet. Jag vill också tacka Carola Wingren som gav mig många bra synpunkter. Tack till Mariann Nordmark, informatör om stadsomvandlingen på Kiruna kommun, som hjälpt mig med information och bilder.

# SAMMANDRAG

Kiruna genomgår en stadsomvandling eftersom grunden som dagens stadskärna vilar på kommer att bli mer instabil i takt med att LKABs malmbrytning kommer närmare staden. I det här arbetet visas tre koncept vilka skulle kunna inspirera till nya platser i den kommande stadskärnan. Koncepten är skapade efter inspiration som är kopplat till stadens kulturarv. Att använda sig av kulturarvet som inspiration i skapandet av nya platser är en av frågorna som diskuteras i arbetet. Jag kan konstatera att det har en behållning genom att det leder till att platsspecifik design. I arbetet diskuteras också hur ett experimentellt arbetssätt, där starka koncept styr, förhåller sig till några i arbetet studerade designprocesser, vilka i stort handlar om att man utifrån vissa steg och ett analytiskt förhållningssätt skapar ny design. I arbetet konstateras att det experimentella är en del av designprocessen och att både det experimentella och det analytiska arbetssättet behövs för att skapa god design. Syftet med arbetet är att undersöka en arbetsmetod där koncept och ett experimentellt arbetssätt styr skapandet. Syftet har också varit använda platsen kulturella arv i framskissandet av nya platser för att på så vis skapa en koppling mellan det förflutna och framtiden och därmed finna ett stöd för formgivningen. Målet har varit att arbetet ska fungera som inspiration i gestaltningen av den nya stadskärnan och att arbetet ska fungera som underlag för det fortsatta arbetet med stadsomvandlingen. T.ex. som ett hjälpmedel för att kunna föra en dialog om det kulturella arvets plats i det framtida Kiruna.



# ABSTRACT

Kiruna is undergoing an urban transformation since the foundation that today's city center rests on will be more unstable as the LKAB ore mining gets closer to the city. In this paper there are shown three concepts that could function as inspiration for the creation of new places in the future city center. The concepts are inspired of aspects and things that are connected to the city's cultural heritage. Making use of the cultural heritage as inspiration in the creation of new places is one of the issues discussed in this paper. I note that cultural heritage has a benefit in that it leads to site-specific design. The work also discusses how an experimental approach, where strong concepts guides the design, relate to some theoretical design processes that are studied in this thesis, which is all about approaching the design task in certain steps and creating a good design by an analytical approach. In this thesis I concluded that the experimental is part of the design process and that both the experimental and the analytical approach are needed to create good design. The purpose of this work is to investigate a method of working with concepts and an experimental approach to designing. The aim has been to use the site's cultural heritage in the creation of the new places in the city to thereby create a link between the past and the future, and thus find a support for the design. The goal for this paper has been to serve as inspiration in the creation of the new city center and that the work will serve as a basis for further work with the urban transformation. Eg to conduct a dialogue about the cultural heritage's place in the future Kiruna.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	8	INTRODUKTION INSPIRATION	33	KONCEPT 1- INSPIRERAT AV DEN	
Bakgrund	8			GAMLA STADSPLANEN	50
Mål	8	INSPIRATION 1- KIRUNAS BÖRJAN	34	Ett första skissande	51
Syfte	9	Inledningen	34	Inzoomade områden	52
Frågeställning	9	Stadsplanen, bolagsområdet och			
Material och metod	9	SJ-området	35	KONCEPT 2- INSPIRERAT AV DEN	
Avgränsningar	11			SAMISKA KULTUREN	58
		INSPIRATION 2- DEN SAMISKA		Ett första skissande	59
LÄSANVISNING	13	KULTUREN	40	Inzoomade områden	60
		Sita- ett socialt och ekonomiskt			
TEORI	14	nätverk	40	KONCEPT 3- INSPIRERAT AV DEN	
Heritage- begreppet	14	Samerna och staten	41	EXOTISKA ORTEN	67
Designprocessen	15	Renar och renskötsel	41	Ett första skissande	68
Skissen som arbetsredskap	18	Form och funktion	42	Inzoomade områden	69
Meningsskapande	18	Mönster och färg	42		
Symboler	19	Kultur och religion	42	SAMMANFATTNING KONCEPT	75
Konceptuell landskapsarkitektur	20				
Hur teorin är kopplad till mitt arbete	22	INSPIRATION 3- EXOTISKA LAPPLAND	44	UTVÄRDERING ARBETSMETOD	76
		Årstider	44	Designprocessen	76
INTRODUKTION FÖRUTSÄTTNINGAR	23	Klimatet	44	Har jag använt mig av något	
		Midnattssol	44	särskilt meningsskapande	
FÖRUTSÄTTNINGAR- DAGENS KIRUNA	24	Polarnatt	45	arbetssätt?	78
Stadsomvandlingen	24	Norrskan	45		
Hur deformationerna påverkar	25	Växtlighet	46	SAMMANFATTNING ARBETSMETOD	79
Bebyggelse	26	Naturen närvarande	46	REFLEKTIONER	80
Arbete och näringar	27			PROCESS	80
Infrastruktur	28	INTRODUKTION TILL KONCEPTEN	47	Nytt sätt att använda symboler	
Kirunabon	30	Arbetsprocess	47	eller skapa nya meningar för	
Nytt centrum	31	Kulturarv som inte är direkt kopplat		vedertagna symboler	81
Vad kommunen efterfrågar	32	till koncepten	48		

Landskapsarkitektur som en design- eller faktabaserad process	82
Slitningen mellan det artistiska och det praktiska	83
Konceptets för och nackdelar	84
Vilken sorts konceptuellt landskap har jag gjort?	85
DE TRE KONCEPTEN	86
Planestetik	86
Det ogripbara kulturarvet	86
SLUTSATSER	87
REFERENSER	88
Tryckta källor	88
Elektroniska källor	89
BILDINDEX	91

# INLEDNING

## BAKGRUND

Kiruna stad ligger i norra Lappland och bildades för omkring hundra år sedan. Samhället uppstod på grund av att en mer omfattande gruvdrift startade. Gruvbolaget Luossavaara-Kiirunavaara AB (LKAB) började bryta järnmalm vid 1900-talets början. Järnmalmen har bidragit till samhällets fortlevnad och är en stor exportvara. 2004 meddelade LKAB att brytningen av järnmalmen framöver kommer att lokaliseras närmare Kirunas stadskärna. Det i sin tur kommer att orsaka sättningar och skalv som gör grunden instabil.

Kiruna kommun satte 2004 igång en utredning för att finna en plats att flytta stadskärnan till. Efter många om och men beslutades 2011 att staden skulle lokaliseras nordost om dagens samhälle. I augusti 2012 startade en arkitekttävling för att få fram förslag på hur stadsomvandlingen skulle kunna se ut. Kiruna kommun efterfrågade en identitetsbringande vision för den framtida staden.

Jag som själv har rötterna i Norrbotten finner det väldigt spännande att vår landsända kan stoltsera med ett så intressant projekt ur stadsbyggnadsperspektiv. Kiruna, som vid stadens grundande skapades efter dåtidens stadsplaneideal, har igen chansen att bli ett mönstersamhälle som kan fungera som inspiration, både nationellt och internationellt. Men med det sagt så förlorar också Kiruna

vid flytten många värden, historiska likväl som kulturella. I takt med att staden måste flytta förlorar vissa människor som bott på platsen hela livet sitt hem. Därför är det viktigt att ta platsens kulturhistoria i betänkande när en ny stadskärna ska skapas; genom att ta något gammalt för att skapa något nytt bildar man en länk till historien i den nya stadskärnan.

Tanken med det här arbetet är att från platsens kulturarv (eng. heritage) plocka delar, vilka inkorporeras i den nya staden och på så sätt skapa förutsättningar för att den nya staden ska kännas som hemma och därigenom skapa en koppling mellan det som varit och det som komma skall.

Detta sätt att förvalta platsens kulturarv kan härledas till en mening som står på UNESCO:s (2008) hemsida: "The concept of heritage in our time accordingly is an open one, reflecting living culture every bit as much as that of the past". Kulturarvet är en del av det levande nutida samhället.

Ur Kirunas historia och med inspiration från ortens speciella levnadsbetingelser har jag valt att fokusera på tre företeelser: stadens uppbyggnad vid 1900-talets början, samernas kultur och den kontrastrika livsmiljön. De är tre delar av stadens kulturella arv och speciella levnadsbetingelser som både format staden och är en del av staden idag. Min

avsikt med arbetet har varit att i detta finna delar som kan inspirera vid gestaltningen av den framtida staden.

## MÅL

Målet har varit att skapa ett projektarbete av mer experimentell karaktär, där Kirunas kulturarv har fått utgöra inspiration för framtagandet av tre koncept baserade på de tre tidigare nämnda företeelserna; stadens etableringshistoria, den samiska kulturen och den kontrastrika livsmiljön. Tanken är att dessa koncept kan fungera som inspiration i arbetet med Kirunas nya stadskärna. Målet med koncepten är inte att de ska vara realistiskt genomförbara, utan att de mer ska öppna upp för nya tankebanor.

Målet med arbetet är att koncepten, antingen i deras helhet eller så bara vissa delar av dem, ska inspirera kommunen och andra aktörer vid gestaltningen av den nya staden. Arbetet skulle t.ex. kunna användas som underlag för en diskussion om hur kommunen ska förvalta sitt kulturarv.

Genom detta arbete får jag också en möjlighet att beskriva och belysa en landsdel och ett landskap som för många inte är bekant. Detta är en chans för mig som blivande landskapsarkitekt att få arbeta med en utmanande

miljö, samtidigt som jag kan väcka medvetenhet om det unika och kontrastrika landskapet för andra inom min yrkesgrupp. Då jag arbetar konceptuellt vill jag också diskutera detta mer experimentella arbetssätt i förhållande till beskrivna designprocesser och det intuitiva konstrelaterade skapandet i förhållande till det fakta- och funktionsorienterade skapandet.

## SYFTE

Syftet med arbetet har varit att använda platsens kulturella arv för att skapa något nytt; att använda kulturarvet som ett arbetsredskap och på så sätt finna ett stöd för formgivningen av den nya staden.

Syftet har också varit att undersöka ett sätt att arbeta, där fokus har legat på att genom ett översättande av form och objekt kunna hitta nya kreativa designlösningar. I korthet kan arbetet beskrivas som ett experiment där jag försöker undersöka ett arbetssätt samtidigt som jag tittar på hur kulturarvet kan användas i gestaltningen av Kirunas nya stadskärna.

## FRÅGESTÄLLNING

Hur kan Kirunas kulturella arv inspirera till nya platser i staden? Hur förhåller sig ett experimentellt arbetssätt, där koncept har en betydande roll, till andra beskrivna designprocesser?

## MATERIAL OCH METOD

### MATERIAL

Följande material har varit underlag för detta arbete:

- Observationer på plats
- Litteratur om teorier knutna till designprocessen och meningsskapande
- Litteratur om Kiruna idag
- Litteratur knutet till Kirunas kulturarv

### Observationer på plats

Under två dagar besökte jag Kiruna för att fotografera samt få en inblick i -och ett intryck av- dagens stad. För att få mer information om stadsomvandlingen pratade jag också med Mariann Nordmark, informatör på Kiruna kommun.

### Litteratur om teorier

Den teori som arbetet grundar sig på är kopplad till *heritage*-begreppet; att kulturarvet skapar en identitet för människan och i det här fallet staden. Och i tävlingsprogrammet för stadsomvandlingen står det att identitet

är ett av nyckelorden i skapandet av den nya stadskärnan (Kiruna kommun 2012e, sid.9). Knutet till *heritage*-begreppet är också teorier om hur mening kan inkorporeras i landskapet. Då arbetet handlar om att använda kulturarvet för att skapa mening och identitet i Kirunas nya stadskärna tar jag upp olika metoder för att inlemma mening i landskapet. Hur kan mening designas, om den nu kan det överhuvudtaget? Knutet till detta tas också under teoriavsnittet upp konceptuell landskapsarkitektur/-design, vilket ofta handlar om att genom landskapet förmedla en mening.

Arbetet tar också upp olika teorier om designprocessen, då en del av arbetet handlar om att undersöka ett arbetssätt (längre fram i arbetet diskuteras teorierna om designprocessen mot mitt sätt att arbeta). Då mitt arbetssätt i mycket har handlat om ett skissande har jag under teoriavsnittet också tagit upp litteratur om skissprocessen. Detta också för att ha som underlag i en diskussion om mitt arbetssätt.

### Litteratur om Kiruna idag

För att få förståelse om förutsättningarna för skapandet av den nya stadskärnan tittade jag mycket på tävlingsprogrammet för stadsomvandlingen (Kiruna kommun 2012e). I dokumentet finns mycket av Kirunas styrkor och svagheter samlade och gav en god inblick i hur situationen ser ut idag. Jag har också tit-

tat på den fördjupade översiktsplanen (Kiruna kommun 2006) samt det planeringsunderlag (Kiruna kommun 2012d) som kommunen tagit fram för 2012/2013.

### Litteratur om Kirunas kulturarv

Arbetet innehåller litteraturstudier om Kirunas historia och ortens specifika livsbetingelser. Som tidigare nämnt har jag fokuserat på tre händelser/ betingelser som påverkat och fortfarande påverkar den mänskliga kulturen i Kiruna. De tre händelserna/betingelserna är: stadens uppkomst och planeringstankarna vid sekelskiftet 1800/1900-talet, den samiska kulturen och historien och de exotiska företeelser som finns i denna nordliga del av vårt land, exempelvis polarnätter och midnattssol. Jag valt att fokusera på dessa tre företeelser eftersom de påverkat stadens utformning och/eller är en del av upplevelsen av staden idag.

### METOD

Utgångspunkterna för mitt arbete har främst varit att dels undersöka hur det kulturella arvet kan inspirera till nya former och platser, dels använda mig av ett experimentellt arbetssätt, som gränsar till det konceptuella skapandet. Dessa två utgångspunkter har påverkat och inkorporerats i min designprocess.

### Kulturarvet

Jag gör tolkningar av Kirunas kulturarv och utifrån dessa skapar jag tre koncept. Genom att följa dessa koncept relativt rigoröst är min avsikt att finna nya vägar för gestaltningen. Dessa koncept kan ses som extraordinära tolkningar av kulturarvet.

Peter Howard (2003, sid. 247), professor med inriktning på kulturella landskap, menar att man genom att göra extraordinära tolkningar kan ge en mer mångfacetterad bild av platsen. Han menar på att man exempelvis kan tolka en kyrkogård ur ett geologiskt perspektiv. Jag försöker tolka Kirunas kulturarv genom en stadsbyggnadssituation. De tre koncepten som springer ur det kulturella arvet genererar former och platser i staden.

Utifrån koncepten har jag skissat på strukturer över arkitekttävlingens tävlingsområde och sedan valt ut platser inom området vilka jag undersökt grundligare genom 3D-modellering och skissarbete. De olika platserna som gestaltats utifrån koncepten utvärderas sedan främst efter dess spatiala kvalitéer.

Utvärderingen av platserna blir ett underlag för en diskussion om själva arbetsmetoden, då de gestaltade platserna är ett resultat av arbetsmetoden.

### Konceptuellt - experimentellt skapande

Förutom att använda det kulturella arvet som ett arbetsredskap arbetar jag också konceptuellt och med ett konstnärligt öga. Inom det konceptuella finns ofta ett användande av symbolik och ett konceptuellt landskap kan många gånger ha ett mer iögonfallande sätt att förmedla platsens historia och designintentionerna. Detta sätt att arbeta med koncept i landskapsarkitekturen gränsar mycket till konst och därför finns det en frihet i skapandet, vilket jag anser öppnar upp för ett mer experimentellt skapande och därigenom för okonventionella lösningar. Denna frihet i skapandet är ett sätt att finna nya lösningar, en möjlighet att upptäcka det som man med ett mer strikt realistiskt förhållningssätt kan missa.

Att detta arbete har en mer experimentell prägel motiverar jag med att arbetet är en del i ett lärandemoment. Eftersom arbetet genomförs inom en skolmiljö har jag också möjligheten att testa gränser och genom arbetet undersöka och finna nya lösningar, vilket jag inte skulle ha haft i samma utsträckning om arbetet bedrevs inom ett kontor. Hideo Sasaki (2002), landskapsarkitekt, diskuterar designprocessen och skriver att det i en skolmiljö är viktigt att lära sig följa en designprocess, att genomföra ett arbete i vissa analytiska steg, men också viktigt med en möjlighet att experimentera.

Genom utbildningen har jag lärt mig detta analytiska sätt att arbeta. Det här arbetet såg jag som min möjlighet att låta utveckla experimentstadiet av designprocessen. Att experimentera passar bra och är möjligt i en skolmiljö då det inte finns annat än teoretiska gränser och den enda konsekvensen är betyget i slutet av terminen (Sasaki 2002, sid. 37). Denna frihet möjliggör ett undersökande, vilket kanske är svårt att motivera i en mer effektivitets- och vinstdriven verksamhet.

### Min process

Jag har haft tankar på att göra ett arbete om Kiruna i flera år, men det var först när jag läste tävlingsprogrammet för stadsomvandlingen som jag fastnade för ordet ”identitet” och insåg att det är vad jag vill fokusera på i skapandet av nya platser i staden.

Det var ordet ”identitet” som fick mig att börja fundera på vad som utmärker Kiruna och de två första sakerna som jag kom på var den samiska kulturen och de unika levnadsbetingelserna. Genom tävlingsprogrammet blev jag också bekant med Kirunas gamla stadsplan och tankarna som låg bakom planen. Dessa tre identitetsanknutna delar av Kirunas kulturarv fick alltså utgöra inspirationen i skapandet av de tre koncept som presenteras i arbetet.

Efter att jag hade bestämt vilka mina inspirationskällor skulle vara så gjorde jag en djupare litteraturstudie om dem. Utifrån informationen jag hittade satte jag upp koncepten, vilka innebar att jag fick designregler att hålla mig till i det efterföljande skissarbetet.

Utifrån koncepten började jag alltså att skissa och experimentera med hur kulturarvet skulle kunna generera nya former. Först här, efter ett första stadium av experimenterande utifrån koncepten, kom en andra del av litteraturstudier, vilka innefattade teorier kring designprocessen och djupare studier av dagens situation i Kiruna. Jag ville följdaktligen inte i inledningsfasen fastna i en redan given struktur för designprocessen, vilket hade kunnat vara fallet om jag inlett arbetet med att läsa om designprocesser beskrivna av andra. Jag ville heller inte färgas av kommunens syn på arbetet med stadskärnan. Denna frihet gjorde det sedan möjligt att diskutera min process mot andra beskrivna designprocesser.

Koncepten fick först fungera som generatörer för det fria, intuitiva, skapandet och fick sedan, efter den djupare inläsningen om platsen idag, utvärderas mot verklighetens krav. T.ex. kunde jag konstatera att vissa strukturer som uppkommit i det fria, intuitiva skissandet var för täta eller att de inte var kompatibla med infrastrukturdragningar.

3D-modellering i SketchUp var också ett steg i detta testande mot verklighetens krav. Genom modelleringen fick jag ett underlag för diskussion om förslagets för- och nackdelar, då t.ex. rumsliga förhållanden blev mer tydliga i en 3D-modell än på en plan.

Varje skapad plats som konceptet genererat utvärderade jag utifrån främst spatiala aspekter samt även diskuterade hur de skulle kunna utvecklas. Utifrån arbetet med koncepten utvärderade jag arbetsmetoden. Från de former och platser som koncepten alstrat kunde jag få en uppfattning om för- och nackdelarna med ett experimentellt arbetssätt där koncepten har en betydande roll.

Arbetet avslutades med reflektion rörande främst processen, då den är kopplad till frågeställningen, medan koncepten och de former och platser de genererat diskuterades mer under respektive konceptkapitel och fick därför inte så stor plats i den avslutande reflektionen.

## AVGRÄNSNINGAR

Området som jag implementerar mina koncept på omfattar endast den yta som i dagsläget är föremål för tävling, ej hela Kiruna stad. För de tre koncepten har fokus inte legat på att



skapa en korrekt ny stadsplan utan har varit mer ett skissartat idéarbete, med illustrerade nedslag och en mer övergripande plan.

I sökandet efter stadens identitet har jag främst lutat mig mot heritage-begreppet och meningsskapande, då deras gemensamma nämnare är identitet. Även *space/place*-begreppen skulle vara relevant att stödja sig mot och studera närmare, då det också är kopplat till platsers identitet och människors förhållande till platser, men då jag arbetar med kulturarvet så väljer jag att fokusera på heritage-begreppet. Det är en fråga om just avgränsningar och jag upplevde det som att heritage-begreppet i sig utgör en god bas för diskussion om identitetsskapande.

I teoristudierna har jag tittat på några beskrivna designprocesser. De är bara ett litet urval ur en större mängd beskrivna processer och precis som Seamus W. Filor (1994, sid. 123) skriver så finns det lika många processer som det finns landskapsarkitekter. Men för att ändå kunna föra en mer givande diskussion om min process väljer jag ut några beskrivna processer att jämföra mitt arbetssätt med.

Något som skulle ha varit intressant och av stor vikt och som både den litteratur jag läst och också enligt min egen uppfattning stödjer, är att det i skapandet av Kirunas nya stadskärna krävs brukarmedverkan. Det

är trots allt de människor som ska använda platsen som bör vara med och påverka hur den ska utformas. Detta hade kunnat vara nästa steg. Som jag skriver under målet så skulle det här arbetet kunna vara ett underlag för en diskussion om användandet av kulturarvet och skulle i förlängningen kunna bli ett underlag för en dialog med brukarna.

Då jag haft tillgång till mycket fakta om dagens Kiruna och dess framtida potential och begränsningar har jag själv inte gjort några djupare analyser, utan lutat mig mot material som tävlingsprogrammet för stadsomvandlingen (Kiruna kommun 2012e), den fördjupade översiktsplanen (Kiruna kommun 2006) samt det planeringsunderlag (Kiruna kommun 2012d) som kommunen tagit fram för 2012/2013. I mitt arbete har jag i stället i analysfasen fokuserat på identifieringen av kulturarvet och det efterföljande urvalet av kulturarvsanknutna fenomen.

Fokus för arbetet har legat mer på skissande i mindre skala och arbetet har haft en konceptuell karaktär, vilket har lett till att jag valt att inte prioritera en djupare studie i hur infrastrukturdragningar skulle kunna se ut. Jag har dock gjort några övergripande antaganden om hur exempelvis E10:an och en järnväg in till det nya centrum skulle kunna dras. Dessa antagande har varit viktiga, då de påverkat skissandet i mindre skala. Speciellt placering av en eventuell ny järnvägsstation

har varit viktigt i skapandet av nya platser i staden, då en sådan ofta får en roll som nod.

Det material som jag stött mig på för att kunna göra ett översiktligt antagande om trafikdragningar är: idéskisser som Trafikverket (2012) visat samt på Kiruna kommuns arbetsplan från 2011 (Bild 24, se sid. 24) samt på *Förslag till trafiknät* och ny sträckning av E10 (Kiruna kommun 2009). Materialet är skissartat och mycket av det kan redan vara inaktuellt, men jag ansåg att det ändå tog mig en bit på vägen i gestaltandet och, precis som tidigare nämnt, så ligger inte mitt fokusområde på infrastrukturen, alltså ansåg jag materialet fullgott för mitt arbete.



# LÄSANVISNING

Arbetet kan ses som bestående av sex delar där den första utgörs av en teoridel som tar upp ämnen knutna till kulturarvsbegreppet, designprocessen och meningsskapande.

Den andra handlar om förutsättningar för arbetet; här beskrivs dagens Kiruna, platsen för den nya stadskärnan och kommunens önskemål inför stadsomvandlingen.

Den tredje delen består av tre kapitel som beskriver inspirationen för arbetet, dvs. här beskrivs de kulturarvsanknutna fenomenen som jag valt att fokusera på.

Den fjärde delen utgörs av tre kapitel där respektive koncept beskrivs och illustreras. Slutligen kommer en utvärdering av arbetsmetoden och därefter en avslutande reflektion.

ARBETET HAR FÖLJANDE SEX HUVUDDELAR:

- 1) TEORI
- 2) FÖRUTSÄTTNINGAR
- 3) INSPIRATION
- 4) KONCEPT
- 5) UTVÄRDERING ARBETSMETOD
- 6) REFLEKTION

De begrepp jag valt att fokusera på för teoristudien är heritage/kulturarvsbegreppet, eftersom kulturarvet är ett steg i identitetssökandet för Kirunas nya stadskärna. Jag fokuserar också på att skriva om några beskrivna designprocessen då detta senare blir ett underlag för en diskussion om min egen designprocess och arbetsmetod. Kopplat till designprocessen tar jag också under teorikapitlet upp litteratur om skissen som arbetsredskap.

Jag har även studerat litteratur om mening i landskapet, eftersom mening också är knutet till både kulturarv och identitet. Eftersom jag i mitt arbete skapar koncept utifrån en tolkning av det kulturella arvet är även litteratur om konceptuella landskap och symboler relevant, då dessa också är kopplade till tolkningar och meningsskapande.

## HERITAGE- BEGREPPET

Heritage, kulturarv, handlar inte om det förflutna. Även om många saker som vi anser vara kulturhistoriska kommer från det förgångna så handlar kulturarv om vad vi gör med, d.v.s. hur vi tolkar och använder, de saker vi finner från det förflutna (Howard 2003, sid.19). Howard (2003, sid. 21) gör en distinktion mellan historia (history) och arv (heritage) där han menar att historia inbe-

griper endast det förgångna, medan arv handlar om hur historien bevaras och tolkas för att inkorporeras i och påverka både dagens och framtidens samhälle.

David C. Harvey (2001, sid. 319), som föreläser om kulturhistorisk geografi, konstaterar att det finns lika många definitioner på heritage, kulturarv, som det finns områdesverksamma. Han vill mena på att det alltid funnits en form av kulturarv och att det formats efter tidsandans värderingar och erfarenheter.

Kulturarv är en mänsklig process mer än ett enskilt objekt och alla samhällen har haft en relation till det förgångna, även om de valt att ignorera det (Harvey 2001, sid. 320). Kulturarv skapas i nutiden och därför betraktar vi vårt arv genom våra nutida värderingar och i förhållande till vår nutida livssituation (Harvey 2001, sid. 325).

Harvey refererar till Pierre Nora och skriver att det finns två former av minnen: de som återfinns i arkiv, vilka har en elitistisk karaktär och de minnen som inte är dokumenterade, som återfinns hos vanliga människor (Harvey 2001, sid. 326).

Tidigare kunde kulturarvet fungera som ett maktverktyg, där människorna blev lärda att förstå sitt kulturarv på ett sätt som passade in med den tidens politiska åsikter (Harvey

2001, sid. 330). Minnen har dock blivit demokratiserade och numer fungerar det inte så att historien fabriceras och implementeras på folket, utan kulturhistorien fungerar idag som en länk till det som varit (Harvey 2001, sid. 326) ”Nutiden är påverkat av det förgångna och det förgångna är rekonstruerat av nutiden” (Harvey 2001, sid. 331).

## Om att tolka ett arv

Allting som finns och har funnits är kulturarv för någon så därför måste man göra en tolkning av kulturarvet. Att tolka innebär att man bestämmer vad som ska sägas, hur det ska sägas och till vem det ska sägas (Howard 2003, sid. 244). “Something becomes heritage when it has a label” (Howard 2003, sid. 100). Howard (2003, sid. 247) mernar vidare att man kan göra en extraordinär tolkning av kulturarvet och därigenom ge en ny och mångfasetterad bild av arvet.

Laurajane Smith (2006), som är verksam inom kulturarvsstudieområdet, refererar till Wertsch och skriver att det förflutna får en mening först när vi ser det med nutidens ögon (Smith 2006, sid. 58-59). Det tolkar jag som att vi tolkar historien genom den tid vi lever i och därför också ger historien mening utifrån de värderingar vi har idag.

Samtidigt får man inte glömma att genom att tolka kulturarvet på ett visst sätt kan man utesluta en grupp människor, då kulturarvet

alltid uppfattas olika av människor beroende på deras bakgrund (Howard 2003, sid. 148 och 211).

Howard (2003, sid. 247) menar också att det ofta sker en uteslutning av viss information genom tolkning; betraktaren/besökaren/mottagaren av tolkningen får bara en vald del av kulturarvet.

### Om att använda kulturarvet som ett redskap

Smith menar att arv (heritage) är ett verktyg för att visa och skapa identitet, jagkänsla och tillhörighet till en plats, vilken därigenom blir en fysisk representation för en gemensam upplevelse (2006, sid. 75). Denna plats kan bli en symbol för ett kollektivt minne och som Smith (2006, sid. 60) skriver: "Memory is an important element of identity formation." Hon skriver också att man genom kulturarvet erhåller ett ramverk från vilken man kan hantera dagens situation ur kulturella och sociala aspekter (2006, sid. 75). Kulturarvet får människor att känna sig rotade och trygga.

## DESIGNPROCESSEN

Det finns många beskrivna designprocesser och de flesta som arbetar med ett kreativt yrke har troligtvis sin egen process. Processerna skiljer sig nog också åt från projekt till projekt, men då jag vill diskutera min process i det här arbetet behöver jag välja ut några beskrivna processer för att kunna göra en jämförelse och därmed hjälpa upp diskussionen.

Michael D. Murphy (2005) hävdar att landskapsarkitekturen kan betraktas från två ytterligheter: det ena är att se landskapsarkitektur som konst, där fokus ligger på att skapa nya och spännande miljöer utifrån ett kreativt sinne, medan det andra är att se landskapsarkitektur som vetenskap, där platser skapas baserat på ekologiska värden och rationella undersökningar (Murphy 2005, sid. 26-27).

I det första synsättet har arkitekten en friare skapande roll, medan i det senare så handlar rollen mer om att arbeta mer analytiskt och problemlösningbaserat. Murphy (2005, sid. 27) hävdar att det idag är ett kombinerat synsätt som styr landskapsarkitekturen. Att basera ett förslag på endast fakta och förståelse för samband leder inte automatiskt till ett bra arbete, samtidigt som det kan vara riskfyllt att inte ta hänsyn till platsens förutsättningar när man skapar något nytt.

### Designprocess enligt Hideo Sasaki

- 1) **Research**, undersöka och förstå alla delar som påverkar projektet,
- 2) **Analysis**, analysera hur delarna hör ihop
- 3) **Synthesis**, organisera ihop delarna till ett rumsligt sammanhang.

(Sasaki 2002, sid. 35)

### Designprocess enligt Christopher Jones:

- 1) **Analysis** - analysera och ta fram projektets krav
- 2) **Synthesis**- sammanfatta problem och finna lösningar till dem samt göra designförslag utifrån dessa.
- 3) **Evaluation**- utvärdera hur bra förslagen möter kraven listade i analyssteget.

(Murphy 2005, sid. 50).

Hideo Sasaki (2002) beskriver designprocessen som en tankeprocess, en kritiskt granskande tankeprocess som hjälper till att lösa problem. Han menar att designa handlar om att samla alla delar och faktorer i ett projekt och sammanföra dem till en sammanhållen helhet. Sasaki (2002, sid. 35) identifierar tre steg i det kritiska tänkandet rörande design: 1) *Research*, undersöka, där det handlar om att förstå alla delar som påverkar projektet, 2) *Analysis*, analys, som handlar om hur delarna hör ihop och 3) *Synthesis*, syntes/sammanfattning, där man organiserar ihop delarna till ett rumsligt sammanhang.

Research/undersökningssteget delar han också in i tre delar: *verbal* undersökning där man läser och diskuterar problemet, *visuell* undersökning, där man tittar på foton och planer över området. Alternativt gör man också fältstudier. Den tredje undersökningsdelen är *experimentell*, där det handlar om att hitta nya sätt att använda material, konstruktioner och nya sätt att skapa rumslighet (Sasaki 2002, sid. 35).

Efter analyssteget kan man börja beakta praktiska aspekter som material, former och storleksförhållanden. Den design som springer ur de tre nämnda stegen (research, analysis, synthesis) är baserad på funktion och har inte fantiserats ihop i förväg. Det är efter dessa steg som fantasi och smak kan påverka designen (Sasaki 2002, sid. 35-37).

Sasaki menar att processen med att undersöka, analysera och sammanfatta ger ett flyt i tankegången, där designern får en förståelse för de basala relationerna inom projektet; utifrån dessa kan designern sedan experimentera fritt.

Christopher Jones listade designprocessen som innehållande 1) *Analysis*, analys, där man tog fram det krav som projektet ställer, 2) *Synthesis*, syntes/sammfattning, där man ska finna potentiella lösningar till behoven listade i analysfasen och hitta sammanhållna designförslag där kraven uppfylls och 3) *Evaluation*, utvärdering, där man ska utvärdera hur bra de olika förslagen är i förhållande till de krav som finns, för att sedan göra ett slutgiltigt designförslag (Murphy 2005, sid. 50).

Murphy (2005, sid. 67) deklarerar på sin sida att designprocessen har sex steg: 1) förklara designproblemet, 2) definiera projektet, 3) söka efter lösningar, 4) dokumentera resultatet, 5) införa förändringarna och 6) utvärdera designen. Murphy förenklar därefter designprocessen till fyra faser. Den första är att göra ett generellt yttrande om problemet, den andra att definiera problemet, den tredje att skapa koncept och den fjärde är att utvärdera koncepten. Vidare skriver Murphy (2005, sid.50) att en förståelse för framtida förändringar och ett landskaps dynamik

### Designprocess enligt Michael D. Murphy:

- 1) förklara designproblemet
- 2) definiera projektet
- 3) sök efter lösningar
- 4) dokumentera resultatet
- 5) inför förändringarna
- 6) utvärdera designen

Murphy förenklar också designprocessen till fyra faser:

- 1) gör ett första antagande om problemet
  - 2) definiera problemet
  - 3) skapa koncept
  - 4) utvärdera koncepten
- (Murphy 2005, sid. 67)

är viktigt i skapandet och det är viktigt att i analysfasen förstå hur olika funktioner samspelar med varandra för att sedan kunna skapa former som är välgrundade och motiverade.

Landskapsarkitekten Seamus W. Filor (1994, sid. 122) skriver att många anser att designprocesserna inom landskapsarkitekturen innefattar teori, teknologi samt kulturella och etiska värderingar. Dessutom är tidsaspekten en viktig del i processen, där vikt läggs på att förstå hur landskapet förändras över tid och designen behöver vara flexibel i förhållande till detta.

Filor (1994, sid. 123) skriver vidare att det finns lika många designprocesser som det finns landskapsarkitekter, men att tre delar återfinns i varje projekt. Dessa är: platsen, ändamålet med projektet och arkitekten. Arkitektens roll, menar Filor, handlar om att balansera många olika intressen och krav, däribland brukarnas krav och platsens förutsättningar i förhållande till sina egna designintentioner. Då det är en balansgång är genomförandet av designprocessen ett sätt att kunna säkerställa att arbetet når upp till de ställda kraven.

Designprocessen beskrivs av Filor (1994, sid. 123) som cyklisk där designern vandrar mellan undersökning, analys, koncept och design. Genom att gå fram och till-

baka mellan de olika stegen, i samband med att ny information tillkommer eller att det ena steget leder till att något i nästa måste ändras, undersöks designen hela tiden mot de krav som ställs.

Det kan dock vara ett problem att komma in i designprocessen och kunna identifiera problem och krav för att sedan kunna skapa en lösning. Ett sätt att komma in i designprocessen kan vara att skapa ett koncept för designen och sedan testa detta koncept mot platsens förutsättningar och brukarnas önsksningar (Filor 1994, sid. 123).

Slutligen är det också viktigt att testa koncepten mot en verklighetsbaserad grund. Koncepten lär förändras när de måste anpassas till verkligheten och de första koncepten kan ses som en startpunkt, mer än som en slutgiltig idé (Filor 1994, sid. 123). Det personliga intuitiva skapandet måste testas mot verkliga krav för att få en dignitet. Visioner är den viktigaste delen av designprocessen, men det är viktigt att dessa går att genomföra också, därför ligger stor vikt vid arkitektens kunskap om tekniker och reella begränsningar (Filor 1994, sid. 129).

Både Sasaki och Murphy visar på designprocessen som rationell, där det ena steget leder till det andra. Sasaki tycks också mena att ett experimenterande, fritt skapande kan komma först efter att ett projekts förutsättningar

studerats rationellt. Filor uttrycker att designprocessen är cykliskt och att de föreskrivna stegen inte behöver följa varandra linjärt, vilket är intrycket man får av Murphys och Sasis beskrivningar av designprocesser (även om de inte heller uttrycker att stegens ordning måste vara den kronologiskt beskrivna).

Filor nämner visioner som viktigast (även om han understryker vikten av verklighetsförankring) medan Sasaki och Murphy tycks visa på vikten av att arbeta problembaserat och faktagrundat. Samtliga visar på att man genom att följa vissa steg leds till en välgrundad designlösning.

Landskapsarkitekten Steven Krog (2002, sid. 58-60) däremot kritiserar yrkesverksamma för att de håller fast vid tanken att en förutbestämd designprocess leder till en funktionell lösning. Krog menar att det är en säker metod där man inte vågar ge sig ut i det okända, vilket leder till att projekten blir rätt ointressanta. Designprocessen i sig själv ger ingen insikt och inspirerar inte till någon kreativitet, utan det är mer ett hjälpmedel för att samla fakta.

Krog menar vidare att vi behöver stå ut med att inte alltid veta vart processen ska leda, vilket kan få till följd att vi också måste stå ut med personlig kris. Det är visserligen inte det som sedan skapar kreativitet, men han

menar vidare att skrivna program, analyser, koncept och andra delar som är vanliga i en designprocess inte heller genererar något färdigt förslag (Krog 2002, sid. 58-60). Att inse att designprocess inte leder till alla svar och därigenom att man står på egna ben är en ingång till att skapa nya kreativa lösningar.

Krog kritiserade troligtvis landskapsarkitekter som var yrkesverksamma på 70- och 80-talet (då den rationella designprocessen var den förhärskande), men jag finner ändå att hans kritik relevant idag, då jag själv upplevt det som att den rationella designprocessen kan vara hindrande för kreativiteten eftersom processen ofta är fokuserad kring begränsningar; man låser sig tidigt fast vid verklighetens krav och söker då kanske efter beprövade, standardiserade lösningar istället för att våga experimentera och hitta något nytt. Precis som Krog skriver så är den rationella designprocessen ett sätt att samla fakta, men den leder inte automatiskt till en självklar innovativ lösning.

## SKISSEN SOM ARBETSREDSKAP

Då jag har tanken att arbeta mer konceptuellt, mer experimenterande, upplever jag skissen som ett passande verktyg. Skissandet

är ett experimenterande med form, ett tack-samt verktyg för undersökande, vilket mitt arbete mycket handlar om. Hela arbetet kan ses som ett skissande, även om jag inte i alla skeden suttit med pennan i hand utan också gjort undersökningar genom datorprogram.

I boken *Skapande handling- om idéernas födelse* intervjuar psykologen Pirjo Birgerstam (2000) sju erfarna arkitekter och konstnärer och utifrån intervjuerna diskuterar hon kring skissandet som arbetsmetod. Hon beskriver att skissprocessen ser olika ut för varje person och varje projekt men att den ofta inleds med en *estetisk-intuitiv* position där man letar och leker med formerna, medan man senare går in i en *rationell-analytisk* position där man formulerar frågor och lösningar. I en process går man fram och tillbaka mellan den intuitiva och rationella positionen (Birgerstam 2000, sid. 27).

I en skissprocess gäller det att våga satsa och gå utanför tryggheten. Då tillkommer givetvis en stor risk att misslyckas, men misslyckanden är ett nödvändigt ont när man försöker komma på nya lösningar (Birgerstam 2002, sid. 55). Klas Tham beskriver i en intervju hur det kan vara en idé att arbeta igenom en dum idé, där han menar att det i det icke-fungerande kan finnas något som sedan kan utvecklas till något bra. Det krävs mod för att testa dessa galna idéer (Birgerstam 2002, sid. 56-57).

Begreppen skissprocess och designprocess kan kanske likställas, då båda används i arbetet med att ta fram en lösning på en designfråga. Den ovan beskrivna skissprocessen där arkitekten intar ömsom en intuitiv och ömsom en analytisk position kan liknas vid det Sasaki skriver om designprocessen där man kan experimentera efter en initial analytisk process. Inom skissprocessen verkar dock det intuitiva, det experimentella, komma före det analytiska.

## MENINGSSKAPANDE

Marc Treib (2002) professor inom arkitektur, definierar i sin text *Must landscape mean?* att mening är en del av det mänskliga livet och mening kan innesluta både etik, värderingar och historia. Mening omfattar mer än bara det band man kan känna till en välbekant plats (Treib 2002, sid. 90).

Sökandet efter en mening i landskapet och platser vi skapar är en motreaktion mot den modernistiska rörelsen på 1930-talet där man förkastade platsens historia och arbetade utan att ta hänsyn till den (Treib 2002, sid.90). Under 60- och 70-talet var inte meningssökande viktigt, då man istället var mer funktionsorienterad inom landskaps-



arkitekturen. I slutet av 1900-talet uppstod igen en önskan att skapa platser som bar på en mening eller som skulle förmedla en idé (Treib 2002, sid. 91).

I samband med denna renässans för meningssökandet så blev det s.k. *Genius loci*, platsens själ, ett vanligt begrepp (även om det funnits sedan romarriket och fick genomslagskraft i landskapsarkitekturen genom diktaren Alexander Pope på slutet av 1600-talet), som innebar att platsen skulle tala till designerna och den uppkomna designen skulle då vara grundad i platsen och därmed säkerställa att designen var bra (Treib 2002, sid. 92). Som följd uppkom en tanke på att alla platser skulle skapas med historien som föredöme och på så sätt säkerställa designens kvalité. Treib (2002, sid. 93) beskriver hur en park fick ett prärietema, där designen bestod av några gräs och inte så mycket mer. Genom att parkens kontext var ändrad så fungerade inte präriekonceptet, även om det en gång i tiden funnits en prärie på platsen. Brukarna hade svårt att förstå meningen och upplevde kanske istället platsen som ovårdad.

En annan meningsbyggande metod är att titta på *the vernacular landscape*, det inhemska landskapet, vilket innebär att man inspireras av platsens typiska material och former och inkorporerar dem i designen. Då blir de platstypiska materialen och formerna satta i ett nytt sammanhang (Treib 2002, sid. 95).

Platsen knyter an till det som varit genom materialen och formerna samtidigt som de får en ny innebörd.

Det *didaktiska arbetssättet* innebär att ett landskaps form ska skvallra om hur platsen används, dess mening. En didaktisk design är informativ och direkt. Fakta ska stå som grund för designen och därigenom rättfärdiga den. Det didaktiska landskapet berättar om naturliga och kulturella processer. Det är en bra utgångspunkt för en design, men den gör inte automatiskt en design bra. Ett annat sätt att försöka göra en plats meningsfull är att skapa ett *tema*, där en stark idé formar designen. Ett starkt koncept kan rättfärdiga platsen då den ofta ger ett starkt intryck och på så sätt påverkar besökaren (Treib 2002, sid. 95-96).

En plats kan få en vedertagen mening om dess brukare har gemensamma referenser och förhållanden till platsen. Här gör Treib (2002, sid. 97) en liknelse vid en kinesisk dikt och kinesisk kalligrafi; om vi skulle kunna uppleva och uppskatta detta till fullo beror på om vi kan kinesiska och förstår bokstäverna. Annars blir de bara svarta krumelurer på ett papper, vilket vi förvisso kan uppskatta till en viss del, men förståelsen av orden skulle göra upplevelsen optimal. På så sätt visar Treib på vikten av att de som nyttjar platsen har ett gemensamt referensbibliotek.

Treib (2002, sid. 98-99) hävdar vidare att om symbolik ska användas så kräver det en förståelse för både det material som används men också för det man vill förmedla. En gemensam, kollektivt vedertagen, översättning av symbolerna krävs för att man ska kunna skapa mening av dem, vilket är mer problematiskt idag, då befolkningen är mycket mer heterogen än tidigare. Det finns många olika religioner och människor med många olika bakgrunder i samhället att det blir en nära på omöjlig uppgift att skapa något som har samma mening för alla (Treib 2002, sid. 98-99).

Treib anser alltså att det inte finns någon självklar metod för att skapa meningsfulla platser och att arbeta med symboler genererar inte automatiskt mening, men det kan dock vara ett steg på vägen. Att skapa en meningsfull plats kan inte designern själv, utan den skapas av brukarna. Så vi landskapsarkitekter kan inte designa mening, men vi kan skapa platser som gör intryck, vilket i sin tur kan omvandlas till mening för brukaren (Treib 2002, sid. 99-100).

## SYMBOLER

Användandet av symboler är knutet till meningsskapande. Steven Krog (2002, sid. 61) ställer sig frågan om vi arkitekter på nya

innovativa sätt ska använda de symboler som finns i samhället idag eller om vi ska omforma redan vedertagna former och material så de får en ny mening och på så sätt fungera som en kommentar till samhället. Det handlar då om symbolik; ska man använda nya sätt att visa befintliga symboler eller ska man skapa nya meningar för vedertagna symboler. Krog (2002, sid. 61-62) hävdar att designa kulturella symboler är innovativt medan att skapa nya meningar för symboler är kreativt.

Problemet med symboler är att det inte finns någon allmängiltig översättning för dem. Att designa en vedertagen symbol handlar om att ge den typiska kännetecken så att man förstår vad den symboliserar, vilket gör att människor förstår budskapet direkt. När man skapar en ny mening för en symbol förstås den inte lika direkt och därför kan den kanske skapa större intresse i det offentliga rummet (Krog 2002, sid. 61-62). En vedertagen symbol kommunicerar bättre medan en symbol med ny innebörd kan väcka större intresse.

Symboliska objekt i stadsmiljön kan fungera som landmärken och efter dessa kan man bygga sin mentala karta över staden. Kay Wagenkecht-Harte (1989, sid.1), landskapsarkitekt, benämner dem placemaker(s), därför att de skapar platser. Wagenkecht-Harte citerar Kevin Lynch som menar att dessa

objekt blir mentalt (och fysiskt) sammanbundna med en yta och gör att människor ofta relaterar till den platsen genom objektet. Exempel på att publika konstverk kan skapa identitet och något för folket att känna stolthet inför är Gaudís skulpturer och byggnader i Barcelona. Han skapade skulpturala former som folk kan använda och som skapar intresse i stadsrummet (Wagenkecht-Harte 1989, sid. 61).

## KONCEPTUELL LANDSKAPSARKITEKTUR

Tim Richardson, frilansande skribent med fokus på trädgård och landskap, skriver i boken *Avant-Gardeners* om användandet av koncept inom landskapsarkitekturen. Boken tar upp många mindre projekt, men det Richardson skriver om den konceptuella designen anser jag är relevant också i större skala och har också kopplingar till hur jag har arbetat.

Richardson (2008, sid. 33) beskriver konceptuella landskap som baserade på idéer mer än på växter eller andra fysiska material. Ett koncept formar hela landskapet, vilket innebär att arkitekten står som främsta drivkraft bakom designen. Detta är en svängning från tanken att naturen ska inspirera till

designen. Med konceptuella landskap ligger vikten inte på dekoration och plantor, istället inspireras designen av platsens historia, ekologi och användning (Richardson 2008, sid. 33). Det är dock viktigt att integrera funktion i designen och på så sätt understödja den.

Konceptuella landskap ska inte vara konstobjekt, utan ska användas och kunna utvecklas över tid (Richardson 2008, sid. 33). Nutida konceptuella landskap har en stark idé eller ett koncept som omvandlas och förmedlas på ett mycket påfallande sätt, i en mer handgriplig form. De konceptuella landskapen kan skapas utifrån olika teman; de kan vara ”platsspecifika, historiska, visuella och självbiografiska” (Richardson 2008, sid. 34).

Att skapa *platsspecifika* projekt är vanligast och innebär att man försöker insupa platsens själ och skapa något utifrån den. Vissa ifrågasätter detta sätt att arbeta och hävdar att det är bättre kreativt mässigt att se platsen som en tom kanvas. Andra hävdar att de alltid låter åtminstone en del av platsens historia påverka designen (Richardson 2008, sid. 34-35).

Ett sätt att kombinera platsens historia med det konceptuella skapandet är t.ex. att ha en ekologisk inriktning där de som imple-



menterar en ekologisk approach till sin konceptuella design kanske satsar på lokala växtsorter eller satsar på att skapa ett bra mikroklimat (Richardson 2008, sid.36). Konceptuella landskap *kopplade till historien* handlar om att undersöka platsens kulturella kontext och på så sätt hitta ett sätt att knyta an till platsens brukare, låta platsens minnen fortlöpa in i framtiden och skapa en personlig plats. Här används ofta artefakter som minner om det som varit. Exempelvis rester efter industriverksamheter (Richardson 2008, sid. 36-37).

*Visuell* konceptuell design kan handla om att upprepa mönster, något som är ett modernistiskt drag. Richardson (2008, sid. 38) namnger Martha Schwartz som ett exempel på en designer som genom mönster och former skapat spännande projekt. Färg är också vanligt att använda, t.ex. genom att en eller två färger utgör färgschemat för hela designen. Färger brukar ofta användas i kombination med dramatisk belysning. De *självbiografiska* projekten handlar om att arkitekten/designern visar på sin egen fantasi och handlar om deras egna reaktioner på platsen. Självbiografiska projekt lämpar sig kanske mer i en trädgårdsutställning än i det offentliga rummet (Richardson 2008, sid. 38-39).

För att hitta platsens identitet gör de flesta designers undersökningar om platsens

historia, vilka sedan används i designen för att skapa mening. Materialen som används är förvisso en del av designen men det är i slutändan själva idén, konceptet, som är det som bär upp hela projektet. Vissa arbetar så att koncepten synliggörs tydligt och låter landskapet fungera som en metafor, medan andra arbetar mer subtilt (Richardson 2008, sid. 98).

Richardson (2008, sid. 104) menar att en kombination av historia och "konceptualism" kan skapa platser som är populära hos brukare, då landskapets metaforiska verkan kan knyta an till deras "äganderätt" av platsen. I bästa fall menar Richardson att en kombination av historia och koncept kan leda till att människorna på platsen får ett nytt förhållande till platsen (Richardson 2008, sid.104).

## HUR TEORIN ÄR KOPPLAD TILL MITT ARBETE

Laura Jane Smith (2006, sid. 75) menar att kulturarvet kan användas som ett verktyg för att skapa identitet och tillhörighet till en plats. Den teorin är en av grunderna för mitt arbete. Att stödja sig på kulturarvsbegreppet i skapandet av nya platser i den framtida staden känns relevant, då kulturarvet är en del av nutiden. Precis som Howard (2003, sid. 21) skriver så handlar arv om att bevara och tolka historien och sedan inkorporera den i både dagens och framtidens samhälle. I användandet av kulturarvet måste jag göra en tolkning av det, vilket som Howard skriver kan gör att viss information utesluts. Samtidigt kan jag, enligt Howard (2003, sid. 247), genom min tolkning plocka fram en ny bild av kulturarvet och ge det en ny form. Detta synsätt har också varit en ingång till mitt arbete.

Richardson (2008, sid. 104) menar att en kombination av historia och ”konceptualism” kan ge brukarna av platsen ett nytt perspektiv av den samtidigt som brukarna har en koppling till den. Detta konceptuella sätt att hantera historien, eller då i mitt fall kulturarvet, där man skapar ett nytt uttryck av kulturarvet, har varit min tanke under arbetets gång. Som Treib (2002, sid. 99-100) skriver så kan man genom att skapa ett starkt intryck generera en mening i platsen, vilket

är det jag har för avsikt att göra; genom att skapa distinkta platser vill jag förmedla ett strakt intryck och i förlängningen hoppas kunna skapa en mening i platsen.

Inledningsvis under teoridelen om designprocessen beskrivs att landskapsarkitekturen kan betraktas från två ytterligheter: sett som konst eller sett som vetenskap (Murphy 2005, sid. 26-27). Denna dikotomi är något som fascinerat mig och som kommit att påverka det här arbetet; jag vill arbeta enligt detta konstbetonade sätt samtidigt som jag vill diskutera min process mot det vetenskapliga/faktabetonade/rationella sättet att arbeta inom landskapsarkitekturen.

Designprocessen beskrivs av både Sasaki och Murphy som rationell, där det ena steget leder till det andra. Efter en rationell process, där gestaltningen underbyggs av fakta, finns det utrymme för experimenterande enligt Sasaki. Genom min utbildning har designprocesserna ofta haft denna rationella karaktär och därför har min tanke varit att detta arbete mer ska få domineras av det experimentella. Som Krog uttrycker det så genererar ett följande av en rationell designprocess inte automatiskt till ett innovativt förslag, utan han efterlyser ett mer visionärt skapande och kreativt risktagande i designprocessen. Det

här arbetet är ett försök till att göra ett sådant kreativt risktagande.

Filor (1994, sid 123) hävdar att det kan vara svårt att komma in i designprocessen och föreslår att man kan inleda arbetet med att sätta upp koncept, vilka sedan kan testas mot platsens förutsättningar. Även denna tes är en ingång till mitt sätt att arbeta; jag sätter upp koncept tidigt i processen och låter dem styra gestaltningen, vilket hjälper mig in i designprocessen.

Skissandet har varit ett viktigt verktyg i mitt arbete och inom skissprocessen finns som Bigerstam (2000, sid. 27) skriver en intuitiv och en analytisk fas. Den intuitiva, där man söker och leker med former kommer ofta först för att sedan följas av den analytiska där man testar om de framskissade formerna fungerar i verkligheten. Hela mitt arbete har den här strukturen, där jag först skissar fram former utifrån koncepten och sedan utvärderar dessa mot verklighetens krav. Jag stöder också min experimentella ingång till arbetet på det Klas Tham säger angående skissprocess; att det kan vara bra att genomarbeta en irrationell idé för att det kan finnas en chans att man hittar något bra i den (Birgerstam 2002, sid. 56-57).

# INTRODUKTION- FÖRUTSÄTTNINGAR

Den stora förutsättningen för arbetet är att staden måste flytta och därför beskriver jag under detta kapitel dels hur beslutet växte fram att flytta staden men också varför staden måste flytta överhuvudtaget.

Därefter följer beskrivningar av orten idag, där exempelvis bebyggelse och infrastruktur tas upp. Den typiska Kirunabon och dess förhållande till staden beskrivs också.

Förutsättningskapitlet avslutas med information om platsen för den nya stadskärnan samt vad kommunen önskar av stadsomvandlingen.

## UPPLÄGG FÖRUTSÄTTNINGAR:

STADSOMVANDLINGEN  
HUR DEFORMATIONERNA PÅVERKAR  
BEBYGGELSE  
ARBETE OCH NÄRINGAR  
INFRASTRUKTUR  
KIRUNABON  
NYTT CENTRUM  
VAD KOMMUNEN EFTERFRÅGAR

# FÖRUTSÄTTNINGAR- DAGENS KIRUNA

Här följer en introduktion till förutsättningarna på platsen. Vad har lett fram till stadsomvandlingen och hur ser dagens situation ut i Kiruna?

I dagsläget bor det ca 23 000 människor i Kiruna kommun, varav ca 18 000 i centralorten Kiruna (Kiruna kommun 2012d, sid. 19, 21). Rekreativt har kommunen mycket att erbjuda, då det finns stora ytor av opåverkad miljö och stora naturområden. Den glesa bebyggelsen gör att man kan komma bort från stadsstressen.

Gruvindustrin skapar framtidstro och genererar många jobb. Inom Kiruna är det relativt korta pendlingsavstånd, samtidigt är det långt till omgivande städer. Att det finns tåg- och flygkommunikationer gör dock att kommunen är kopplad till omvärlden (Kiruna kommun 2012d, sid. 35-36).

## STADSOMVANDLINGEN

Hur beslutet att flytta staden växte fram

När LKAB 2004 meddelade att gruvbrytningen, med de påföljande deformationerna i marken, skulle komma att påverka staden inom en nära framtid tog kommunfullmäktige beslut om att en ny fördjupad över-

siktsplan och miljökonsekvensbeskrivning skulle tas fram. Den nya fördjupade översiktsplanen antogs 2007 och man fattade beslutet att den nya stadskärnan ska placeras vid foten av berget Luossavaara, vilket ligger norr om dagens centrum.

Ett år senare fattas beslut om revidering av den fördjupade översiktsplanen eftersom man fått ny kunskap om det tilltänkta området för det nya centrum (Kiruna kommun 2012b). 2010 visas en ny idéskiss och 2011 tog kommunen beslut om att det nya centrum ska placeras öster om dagens centrum (Kiruna kommun 2012b). Hösten 2012 startade en tävling för stadsomvandlingen. Tio team, både inhemska och internationella blev uttagna att ta fram förslag och 2013 korades White arkitekter till vinnare.

### Tidsspann

I dagsläget måste kommunen planera för att flytta vissa funktioner till den nya stadskärnan redan inom en femårsperiod. Det totala tidsspannet för stadsomvandlingen sträcker sig upp till 25 år i framtiden (Kiruna kommun 2012e, sid. 35).

Det nya stadshuset planeras stå klart 2016 och runt 2017 kommer den nya stadskärnan att börja fyllas med funktioner. Det som diskuteras är bl.a. konstmuseum, bibliotek och gymnasieskola. Ungefär 350 lägenheter finns det behov av att bygga redan i början

av stadsomvandlingen. Till det tillkommer behovet av handel, kontor och service. Man räknar med att det behövs 10 000 kvadratmeter ny byggnadsyta, d.v.s. utöver den mängd byggnadsyta som finns idag och som kommer behöva ersättas (Kiruna kommun 2012e, sid. 49).

### Gruvstadsparken

I och med deformationernas utbredning kommer delar av den nuvarande stadskärnan avvecklas i etapper. Det område som avvecklas kommer i varje etapp att omvandlas till park, vilket blir ett sätt att göra gränsen mellan gruvområdet och bebott område trevligare. Detta gränsland har fått namnet gruvstadspark. Genom parken undviker man en situation där någon måste bo vid ett stängsel och istället får staden ett extra rekreativt värde. Gruvstadsparken är en gemensam strategi uppkommen av kommunen och LKAB och kommunen arbetar också tillsammans med Statens konstråd (Kiruna kommun 2012e, sid. 36).

## HUR DEFORMATIONERNA PÅVERKAR

När man spränger och fraktar bort malmen så fylls håligheter efter malmen med sten ovanifrån, vilket skapar sprickor i berget. Dessa sprickor påverkar sedan grunden staden står på. Att deformationer uppstår är således inget ovanligt vid gruvbrytningen och vissa delar av staden har redan berörts, däribland den tidigare stadsdelen Ön som numera är avvecklad. Brytningen av malmen påverkar staden eftersom malmkroppen går under centrum, d.v.s. gruvbrytningen åter sig långsamt in i grunden som staden står på (Kiruna kommun 2012a)

Att det är så viktigt att flytta staden beror på att bara små sättningar kan påverka viktiga funktioner som vatten, avlopp och el samt väg och järnväg. Vattenfall har 2008 vidtagit åtgärder och byggt om elförsörjningssystemet samtidigt som Tekniska Verken i Kiruna har byggt om spillvattenledningarna. Dessutom har en ny järnvägsdragnings fått göras så att tågen nu går väster om Kiirunavaara. Andra stora infrastrukturrelaterade projekt är att dra om sträckningen för E10 samt för väg 870 (Kiruna kommun 2012g).



Bild1. Det är en stor del av den nuvarande stadskärnan som berörs av deformationerna. De röda streckade linjerna visar den ungefärliga utbredningen av deformationerna i förhållande till årtal. Totalt kommer ca 480 000 kvadratmeter (runt 70 fotbollsplaner) byggnadsyta försvinna fram till 2033.

## BEBYGGELSE

Bebyggelsemässigt är Kiruna rätt samlad som stad, det finns inte några större perifera områden. I och med att staden är så samlad får man en stadsmässig känsla. Stadskärnan består av hus byggda mellan 1950- och 1970-talet och skiljer sig rätt mycket från den övriga bebyggelsen i skala. I centrum finns det mest två- till fyra våningshus. Höghus finns i stadens utkanter. I de områden som uppfördes vid stadens etablering vid 1900-talets början har en förtätning skett. Villaområden från 1950-talet finns vid Luossavaaras fot medan villaområden från 1960-90-talet dominerar i stadsdelen Lombolo. I Lombolo blev inte gatustrukturen lika organisk som i den tidigare stadsplanen. Industriområdena är främst lokaliserade norr om Lomboloområdet. Industriområdet är uppblandat med viss handel som t.ex. Coop och Ö.o.B (Kiruna kommun 2006, sid.113).

### Jägarskoleområdet

I den norra utkanten av staden, som ansluter till tävlingsområdet, finns Jägarskoleområdet, vilket har varit ett regemente men nu ägs av LKAB, vilka planerar bostäder i området (Kiruna kommun 2006, sid. 113).

### Toulluvaara

Tävlingsområdet angränsar i öster till Toulluvaara, vilket är den i dagsläget mest perifera stadsdelen. Det var tidigare ett eget litet

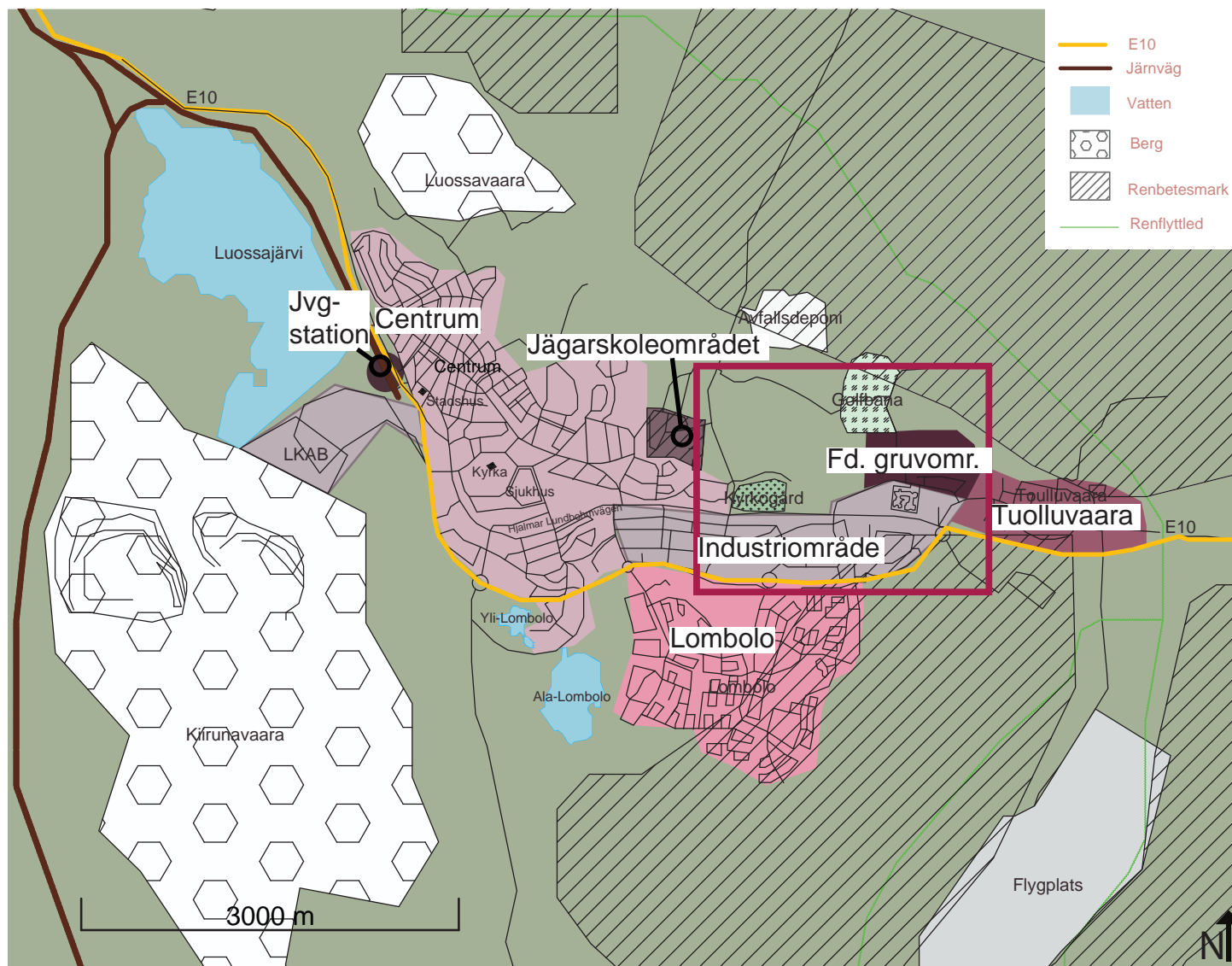


Bild2. Tävlingsområdet (den rödrosa rektangeln) ligger mellan Jägarskoleområdet och Toulluvaara. Kiruna är omgivet av renebetesmark och omfattande skogsområden. Toulluvaara är idag en mer perifer stadsdel, men kommer vid stadsomvandlingen att få en mer direkt kontakt med kärnan.



samhälle, men saknar idag egen kommersiell service. Bebyggelsen består av äldre villor från 1910–30-talet blandat med villor från 1950–70-talet. även Nyare villabebyggelse har tillkommit under senare år (Kiruna kommun 2006, sid. 113).

## ARBETE OCH NÄRINGAR

De tre näringar som sysselsätter flest är gruvindustrin, vård och omsorg och byggverksamhet. Det finns en stark könsfördelning på arbetsmarkanden, där män dominerar inom utvinning och tillverkning medan kvinnor dominerar inom vård- och omsorgsyrtena. Inom vården utgjorde kvinnorna 95 % år 2010 (Kiruna kommun 2012d, sid. 5-6). Detta indikerar att samhället är präglad av stereotypa könsroller.

Det är kanske tre näringar som är mest typiska för Kiruna: gruvdriften, turismen och rymdforskningen. Gruvan och de branscher som den berör, däribland transport och administration, sysselsätter ungefär en fjärdedel av arbetsmarknaden i området.

Ishotellet i Jukkasjärvi är ett välkänt turistmål och turismen har fördubblats i omsättning över en tioårsperiod. På senare tid har man satsat på s.k. norrskensturism vilket t.ex. kan innebära att ta ut turister på guidade

turer under norrskensutbrott (Kiruna kommun 2012e, sid. 29-31).

Esrangle, EISCAT och Institutet för Rymdfysik (IRF) sysselsätter ca 250 personer. I framtiden hoppas man på att kunna kombinera rymd och turism, genom att kunna göra Kiruna till bas för raketbaserad persontrafik. Progressum, Kirunas näringslivsbolag, arbetar för att Kiruna i framtiden ska bli en rymdhamn för kommersiell rymdtrafik. Orten skulle passa bra som rymdhamn eftersom den ligger så perifert i landet. Dessutom finns här internationell forskning och andra turistattraktioner som ishotellet och speciell natur. Om en rymdtrafikstation skulle etableras skulle det skapa ett mycket starkt varumärke för Kiruna (Kiruna kommun 2012d, sid 10; Kiruna kommun 2012e, sid. 33-34).

### In och ut ur Kiruna

Gruvnäringen medför att det är en stor efterfrågan på arbetskraft och många veckopendlar till kommunen. Samtidigt söker sig många unga bort för att studera. Kvinnor söker sig till andra orter mycket pga. arbete, då det som sagt är gruvindustrin som dominerar och det fortfarande är ett mansdominerat yrke (Kiruna kommun 2012e, sid. 30).

Att många väljer att pendla samt att unga söker sig bort för att studera medför att flyttnettot ofta blir negativt. En klassisk modell

för t.ex. byggarbetare är att arbeta 1-2 veckor och sedan vara lediga i en vecka. Att kommunen är så stor till ytan medför att inte många dagspendlar till och från kommunen. Det råder bostadsbrist i Kiruna vilket gjort det svårt för företag att anställa människor som bor utanför Kiruna. En förhoppning är att genom att bygga fler bostäder så kan man höja invånarantalet (Kiruna kommun 2012d, sid. 21).

## INFRASTRUKTUR

2012 invigdes en ny järnvägssträckning eftersom omfattningen av deformationerna kommer att påverka området där den tidigare järnvägen gick. Stationsområdet kommer också påverkas av deformationerna och därför pågår nu en utredning i Trafikverkets regi över var den nya stationen ska placeras. Målet är att den nya stationen ska vara i drift 2016-2017. Kiruna kommun anser att en placering nära det nya centrum och nära flygplatsen skulle vara positivt (Kiruna kommun 2012e, sid. 60).

Enligt en tidigare utredning har Trafikverket i idéstudierapporten (Trafikverket 2012, sid.12) dragit några slutsatser om hur resandet skulle bli beroende på om man anlade stationen norr eller söder om staden. De visar på att resorna skulle bli fler vid en sydlig placering eftersom det är vanligare att resa sträckan Kiruna-Gällivare/Luleå än Kiruna-Narvik. Dessutom skulle en placering nära flygplatsen öka antalet resor (Trafikverket 2012, sid. 20).

Enligt statistik från 2005 ankom under ett år ca 53 000 personer Kiruna station, medan 56 000 reste. Det innebär att ca 300 personer per dag och dessa blir sedan fördelade på fyra resetillfällen där 75 personer kliver av respektive på varje gång (Kiruna kommun 2012d, sid. 31).

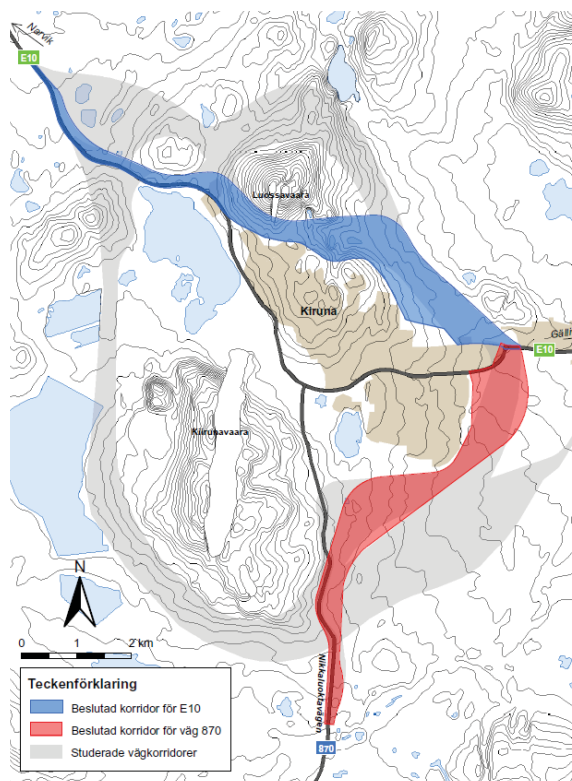


Bild 3. Här ovan är en del i Trafikverkets utredning om de nya dragningarna av E10 och väg 870. Blå korridor visar på tänkt E10 sträckning och röd korridor visar på tänkt stäckning för väg 870.



Bild4. Till höger visas den nya järnvägsdragningen som invigdes 2012. Tidigare gick järnvägen (som benämns befintlig järnväg på kartan) väster om Kiirunavara, nu går den istället öster om berget.



## Nya vägdragningar

Europaväg 10 går idag genom stadskärnan och måste omlokaliseras eftersom den går genom området som berörs av deformationerna. E10 är enda möjligheten att ta sig i nordlig och sydlig riktning med bil. Den nya sträckningen kommer att dras i närhet till nya stadskärnan och alternativa sträckningar utreds just nu av Trafikverket. Vägen beräknas vara i drift i slutet av 2015.

Den andra vägen som berörs av deformationerna är väg 870, vilken går mot Nikkaluokta. Väg 870 lär utgå från Tuolluvaarondellen och gå via den södra delen av Lomboloområdet. Kommunen motsätter sig den stäckningen, då det skulle förhindra att tågtrafiken skulle kunna dras in närmare centrum. Vägen beräknas vara i drift hösten 2014 (Kiruna kommun 2012e, sid. 62).

## Flyg

Flyget är viktigt för att koppla an denna avlägsna del av landet till omvärlden. Passagererunderlaget sträcker sig från Nordnorge och Gällivare. För att öka passagerartätheten skulle en bättre och snabbare tågförbindelse till Gällivare vara viktig.

Under högsäsong går flyg upp till tre gånger om dagen till Stockholm Arlanda. Flygplatsen är viktig för turism och näringsliv. Den är lokaliserad relativt nära staden, bara 2,5 km fågelvägen, vilket gör att det finns goda

möjligheter att koppla an ett transportsystem, som tidigare nämnt t.ex. karbinbana, för att göra resandet smidigare.

Swedavia, som äger flygplatsen har tillsammans med kommunen planer på bl.a. hotell och andra servicefunktioner kopplat till flyget. Ett alternativ Swedavia vurmar för skulle vara att anlägga ett resecentrum vid flygplatsområdet. Kommunen skulle gärna se att vissa av de funktioner som Swedavia hoppas på att utveckla vid flygplatsen, istället skulle utvecklas i den nya stadskärnan (Kiruna kommun 2012e, sid. 63).

## Gondolbana/kabinbana

Kommunen har anlitat företaget Doppelmayr för att utreda om det skulle gå att anlägga en kabinbana för gods- och persontransport mellan stadskärna och flygplatsen, med en senare förlängning till Luossavaara. Kabinbana anses vara billigare än spårbundna system samtidigt som den är flexibel och lätt att flytta. Den skulle fungera i Kirunas klimat samtidigt som den skulle bli en identitetsbärande attraktion (Kiruna kommun 2012e, sid.63).



Bild5. Ett annat sätt att färdas i Kiruna: sparken.

## KIRUNABON

I en artikel har Brynhild Granås (2012) intervjuat kirunabor om deras sätt att förhålla sig till staden och också hur de upplever att kirunabon är. Enligt kirunabornas uppfattning är den ikoniska kirunabon en friluftsmänniska som jagar och fiskar och det objekt som främst är knutet till den ikoniska kirunabon är snöskotern (Granås 2012, sid. 128). Utdrag ur en intervju: ”en kirunabo utan snöskoter, det är ingen kirunabo.” (Granås 2012, sid. 129)

När de intervjuade får berätta om sitt eget liv så uppkommer även här ett starkt friluftsintrasse. Förutom jakt och fiske nämns aktiviteter som skidåkning, ridning och att vara vid stugan. Snöskotern har en roll i de flestas liv; vissa har ett starkare band till den medan andra ser den som ett redskap (Granås 2012, sid. 130). Stugan har en social roll och där samlas familj och grannar. Vissa är i stugan varje helg, andra besöker den lite då och då. Dessa färder till stugan spelade i intervjuerna större roll än övriga semesterresor (Granås 2012, sid. 130).

När de intervjuade skulle säga vilka ställen de tycker om i staden angav många de tränings/friluftsslingor de gillade mest, medan staden som helhet mest sågs som ett ställe att arbeta i. Tränings/friluftsslingorna har en kvalitet i att de tar människorna från staden. De spår som var populärast var de som går

långt utanför staden (Granås 2012, sid. 131). Genom kirunabornas friluftaktiviteter knyts omgivande byar till staden och även landskapet knyts in genom vyer och tränings/friluftsspår (Granås 2012, sid. 131).

Stadens invånare tycks vara ambivalenta i sin uppfattning om staden; staden är en del i kirunabornas liv, fast inte den centrala delen, utan är mest skådeplatsen för arbete och skola. Samtidigt tycks de hysa en stolthet över Kiruna som mönsterstaden, baserat på de tankar som staden byggdes efter och som representeras av disponenten Hjalmar Lundbohm (Granås 2012, sid. 134). Några intervjuade ansåg att Kiruna inte har den stadsmässighet de önskar. Det saknas ett större utbud av kultur och aktiviteter. Det finns också en viss homogenitet bland befolkningen och några upplevde det som att det finns en viss mall som ska följas t.ex. när det gäller kläder (Granås 2012, sid. 134-135).



Bild 6. Den typiska Kirunabon? Det finns runt 9000 snöskotrar registrerade i Kiruna och kommunen har ca 80 mil skoterleder (Kiruna kommun 2012e, sid. 64).

## NYTT CENTRUM

Att placera centrum i nordost ansågs av kommunen ha fördelar då det ligger i anslutning till befintlig bebyggelse och trafikleder samt att det är skyddat mot väder och vind (Kiruna kommun 2012e, sid. 13).

## Klimat

Kiruna har ett speciellt klimat där topografin och de stora temperaturskillnaderna påverkar mycket. Låga temperaturer, vindar och lång vinter är speciella livsbetingelser både för vegetation och människor, vilket kommunen påpekar är viktigt att ta i beaktande vid skapande av en ny stadskärna. Den nya stadskärnan kommer att vara belägen ungefär 100 meter lägre ner än den nuvarande och ha ett mer skyddat läge, där stora delar är bevuxet med barrträd, vilket skapar bättre förhållanden för vegetation än den nuvarande stadskärnan har (Kiruna kommun 2012e, sid. 41).

## Tillgänglig mark

Som en första etapp har området öster om kyrkogården, den centrala delen av det anvisade området för stadsomvandlingen, utsetts som klart att bebygga redan inom 2-3år. Jägarskoleområdet ägs helt av LKAB så där kan kommunen inte påverka mycket. Kommunen äger inte heller all mark inom industriområdet söder om Malmvägen, men det är utsatt som del av tävlingsområdet.

Inom industriområdet önskar kommunen att mer storskalig handel skulle ersätta industrin. Dock lär det dröja länge innan industrierna kan omlokaliseras (Kiruna kommun 2012e, sid. 41-42).

Det är viktigt att koppla ihop den nya bebyggelsen till de bostadsområden som ligger väster om det kommande centrum och som angränsar till dagens centrum. Det kommer att bli kopplingen mellan den nya och den gamla kärnan innan den gamla upphör att existera.

Norr om den tilltänkta stadskärnan finns en golfbana, vilken kommunen önskar behålla även i framtiden. I nordöstlig riktning breder renbetesmark ut sig, så i dessa områden kan endast rekreativa värden skapas enligt kommunen (Kiruna kommun 2012e, sid. 42-43).



Bild7. Ovan. Den kommande stadskärnan gränsar till Jägarskoleområdet och villastrukturer i väster och mot Tuolluvaara i öster. Norr om den tilltänkta kärnan finns ett skogsområde och söder om kärnan finns ett industriområde.

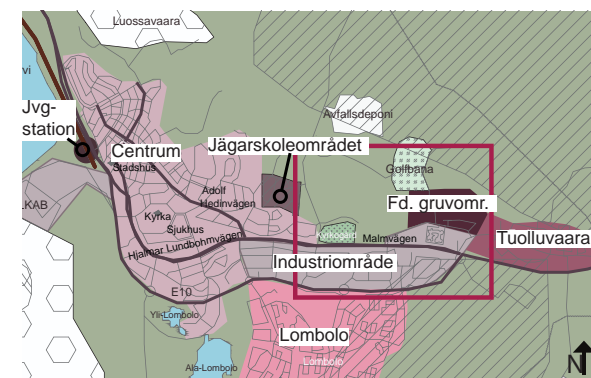


Bild 8. Det finns alltså många befintliga strukturer att ansluta den nya stadskärnan till. Närheten till omfattande naturområden är också en stor fördel.



## VAD KOMMUNEN EFTERFRÅGAR

I den nya stadskärnan vill kommunen samla viktiga samhällsfunktioner och service som gymnasie- och universitetsutbildningar, polisstation och sjukhus. Även en plats för ett nytt sameting kan föreslås. Kommunen efterfrågar också parker och grönytor, vilka ska kunna nyttjas under hela året. Det ska finnas en variation av grönska och bostäder. Även de anslutande naturområden anser kommunen vara en tillgång att nyttja för friluftsliv, så länge hänsyn tas till rennäringen (Kiruna kommun 2012 tävling, sid. 45, 50).

Den nya stadskärnan ska erbjuda naturliga och vackra mötesplatser samt erbjuda en variation av handel och verksamheter. Kommunen anser också att det är viktigt med en ny järnvägsstation i nära anslutning till kärnan. Det finns också idéer om att anlägga en karbinbana mellan centrum och flygplatsen (Kiruna kommun 2012e, sid. 45, 58).

### Aspekter att ta hänsyn till

I tävlingsprogrammet (Kiruna kommun 2012d, sid. 23) listas följande aspekter som viktiga att tänka på vid skapandet av den nya stadskärnan:

- Staden ska vara attraktiv i alla etapper, därför kan en tanke vara att gestalta områden som inte används och som senare

ska bebyggas, för att på så sätt aktivera dem (Kiruna kommun 2012e, sid. 45).

- Det nya stadshuset bör placeras så att det får en liknande roll i den nya stadskärnan som det har i dagens centrum (Kiruna kommun 2012e, sid. 49).

- Trygghet är viktigt: ”Stadskärnan ska upplevas som trygg och säker att röra sig genom och vistas i. Även när det är mörkt och mycket snö ska stadskärnan vara tillgänglig för alla, gående, sparkåkare och cyklister ska kunna ta sig fram på ett enkelt och naturligt sätt” (Kiruna kommun 2012e, sid. 46).

- Då det ligger snö på marken i mer än ett halvår är det viktigt att skapa en miljö som är anpassad för snöröjning och snöupplag. Snö är också en möjlig källa till kreativitet, vilket är bra att ha i åtanke och öppna upp för användandet av den i stadsmiljön (Kiruna kommun 2012e, sid. 46).

- Precis som i Sverige i överlag så har Kiruna en växande äldre population. Därför är det viktigt att skapa bostäder nära service och goda kollektiva förbindelser till service, speciellt med tanke på att äldre inte alltid har möjlighet eller bör köra bil.

# INTRODUKTION INSPIRATION

Utifrån Kirunas kulturarv valde jag att fokusera på den gamla stadsplanen, den samiska kulturen och de exotiska livsbetingelserna på orten eftersom de har påverkat och fortfarande påverkar utformningen och upplevelsen av staden.

Här följer nu tre kapitel som tar upp respektive ämne och som har fått fungera som inspiration i skapandet av de följande koncepten.

Först beskrivs Kirunas etableringshistoria och de tankar som gällde när den ursprungliga stadsplanen skapades.

Sedan följer en beskrivning av den samiska kulturen, där jag velat lyfta fram både de fysiska formerna av kulturarvet men också det ogripbara som vördnaden för naturen och religion.

Slutligen beskrivs de unika, exotiska livsbetingelserna som påverkar staden. Det är ett kontrastrikt landskap som ställer stora krav på dess invånare.

INSPIRATIONSDELEN HAR FÖLJANDE KAPITEL:

INSPIRATION 1- KIRUNAS BÖRJAN

INSPIRATION 2 -DEN SAMISKA KULTUREN

INSPIRATION 3 -DET EXOTISKA LIVSBETINGELSENA

# INSPIRATION 1- KIRUNAS BÖRJAN

Kirunas centrumkärna ska alltså i dagsläget flyttas, men hur började Kirunas etablering?

Vid 1900-talets början utgjordes staden av tre områden: Stadsplaneområdet, Bolagsområdet och SJ-området.

## INLEDNINGEN

Vid sekelskiftet 1800/1900-talet startade på allvar malmbrytningen i berget Kiirunavaara och det i regi av LKAB (Luossavaara- Kiirunavaara AB) (Brunnström 1981a, sid. 25). LKAB grundades 1890 som ett privat bolag med 14 delägare men år 1900, efter vissa ekonomiska svårigheter, fick SEB den reella makten och sju år senare blev staten delägare i bolaget (Barck 1999, sid. 122, Brunnström 1981a, sid. 57, 59).

Planer fanns på att anlägga Kiruna vid Kiirunavaaras sydsluttning eftersom det var en jämn terräng med skydd från nordanvindarna men Kiruna byggdes istället på berget Haukivaara. Även om terrängen var oländigare, hamnade staden på så vis centralt mellan de båda gruvbergen Kiirunavaara och Luossavaara (Barck 1999, sid. 43).

1908/09 blev Kiruna ett municipalsamhälle (Brunnström 1981a, sid. 147) LKAB vurmade för detta istället för att samhället skulle ha blivit en köping eftersom bolagsområdet på detta sätt hamnade utanför municipal-

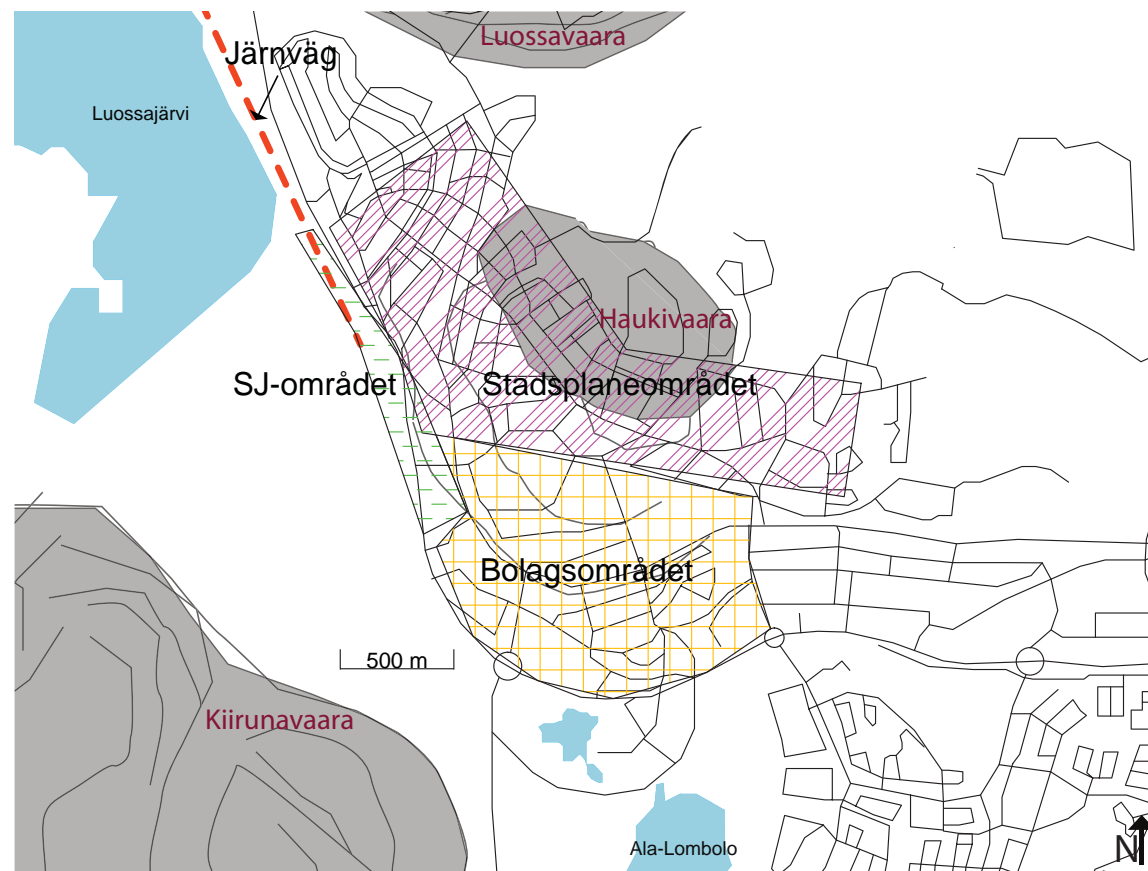


Bild 9 . Vid 1900-talets början bestod Kiruna av tre delar: SJ-området, Stadsplaneområdet och Bolagsområdet. SJ-området bestod, som namnet antyder, av järnvägen och dess byggnader. Stadsplaneområdet var det område som arkitekterna Per Olof Hallman och Gustav Wickman skapade för stadens räkning, medan bolagsområdet var det område som uppläts för byggnader anknutna till LKAB, som exempelvis arbetarbostäder. Kiruna byggdes på berget Haukivaara, vilket låg strategiskt mellan gruvbergen Kiirunavaara och Luossavaara.

samhället och slapp därför betala skatt till samhället. Som kompensation skulle bolaget stå för byggandet av sjukhus och brandstation (Johansson 1977, sid. 49).

Vid ortens etablering var samhället tredelat mellan stadsplanen, bolagsområdet och SJ-området. Genom att Kiruna blev municipalsamhälle hamnade SJ-området utanför gemenskapen (Barck 1999, sid. 43). Kiruna blev stad 1948 (Barck 1999, sid. 60).

### Hjalmar Lundbohm

Viktig för Kirunas framväxt anses Hjalmar Lundbohm, som var LKAB:s disponent 1900-1920, vara. Han var geolog och kom till Kiruna på 1890-talet för att undersöka förekomsten av apatit. Lundbohm samlade mycket kunskap om området, både ur geologisk synvinkel, men också om de sociala förhållandena. Vidare hade han också ett intresse för den samiska kulturen (Mesch & Andersson 1986, sid. 139).

Lundbohm ansågs vara något av en expert på de lokala förhållandena och anlätades ofta av både bolaget och staten innan han 1900 blev disponent för LKAB (Brunnström 1981a, sid. 60, 62). I början av 1900-talet blev Lundbohm inte bara delaktig i etableringen av gruvdriften, utan han hade också stort inflytande i planerandet av det framtida samhället vid början av 1900-talet (Mesch & Andersson 1986, sid. 139).

Lundbohm var bekant med arkitekterna Per Olof Hallman och Gustaf Wickman, vilka skulle komma att rita upp stadsplanen år 1900 (Brunnström 1981a, sid. 70, 73). Lundbohm fick alltså rykte om sig att vara den som byggde Kiruna, men då Lundbohm ofta var på resande fot var det egentligen ingenjör Bengt Lundgren som gjorde mycket av arbetet (Mesch & Andersson 1986, sid. 147).

## STADSPLANEN, BOLAGSOMRÅDET OCH SJ-OMRÅDET

### STADSPLANEN

Per Olof Hallman skapade tillsammans med Gustaf Wickman 1900 den s.k. Stadsplanen eller regleringsplanen för Kiruna. PO Hallman blev 1922 stadsplanedirektör i Stockholm. Han ansågs vara den tidens största auktoritet på stadsplaner och under sin karriär var han med och ritade på 76 samhällen (Barck 1999, sid. 45, Brunnström 1981a, sid. 72-73).

Hallman inspirerades av Camillio Sittes planideologi, vilken tog avstånd från den tidens vurmande för rutnätsstäder. Det nya stadsplaneidealet som PO Hallman före-



Bil 10. Hjalmar Lundbohm, disponent för LKAB, var en viktig person vid Kirunas etablering.



språkade var baserat på att staden skulle anpassas efter landskapet, till naturen, vilket genererade oregelbundna gatunät där emellanåt små platsbildningar uppstod. Det fanns alltså inget centraltorg, utan istället mindre torg utspridda över planen (Barck 1999, sid. 45, Brunnström 1981a, sid. 124-126).

Det nya stadsplanidealet blev väl mottaget eftersom det innebar mindre omkostnader när platsen anpassades efter landskapet; arbetet blev billigare och snabbare genomfört. Stadsplaneidealet stämde också bra överens med den nationalromantiska tidsandan som rådde vid stadsplanens uppkomst, där man skulle ta hänsyn och vörda det som varit (i det här fallet till platsens natur) (Brunnström 1981a, sid. 126-27, 130).

### Utformningen

Kiruna planerades på Haukivaaras sluttning, mitt emellan de två malmbergen Kiirunavaara och Luossavaara. Bebyggelsen skulle hamna i väster- och söderläge eftersom klimatet var som gynnsammast i de vädersträcken. Detta medförde att gatorna gick i nord-sydlig riktning. Det oregelbundna stadsnätet skulle göra att vindarna inte fick så hög fart genom området. Gatorna anpassades efter höjdnivåerna och där det inte gick att skapa gator anlade man park.

Hallman och Wickman planerade också en planterad esplanad, vilken idag är Adolf

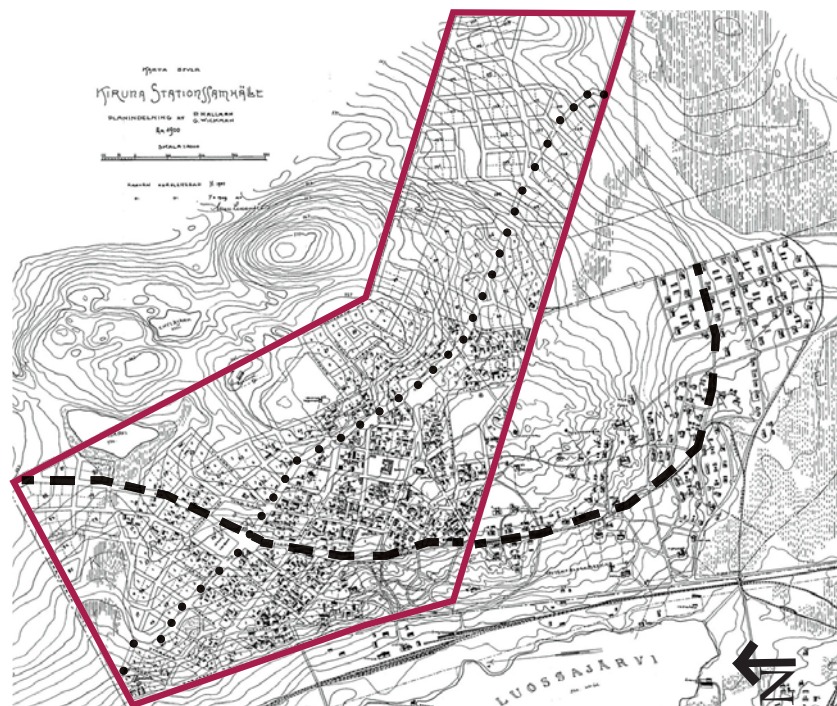


Bild 11. Den ursprungliga stadsplanen är här markerad med den rödrosa linjen. Den streckade linjen markerar Hjalmar Lundbohm's vägen och punktlinjen markerar Adolf Hedins vägen. Dessa två ritades in som esplanader i den ursprungliga stadsplanen. Stadsplaneområdet gränsar i söder (här på kartan i öster) till bolagsområdet. De organiska formerna i stadsplanen var en slags protest/motpol mot rutnätsstäderna, vilket var det rådande stadsplaneidealet vid 1900-talets början.



Bild 12. De organiska vägdragningarna från den ursprungliga stadsplanen är fortfarande förhärskande i den nuvarande stadskärnan.



Hedinsvägen, som passerar genom nästa hela samhället. Det som idag är Hjalmar Lundbohmsvägen skapades som en esplanad vilken skulle koppla an till bolagsområdet. Arkitekterna skapade planen så att alla vägar leder till Kiirunavaara eftersom det skulle underlätta transporten av arbetskraften (Brunnström 1981a, sid. 129). Parker och grönområden placerades där det fungerade bäst ur terrängsynpunkt. "Hallman höll naturen själv som bäste trädgårdsmästaren" (Brunnström 1981a, sid. 130).

Stadsplanen bestod ursprungligen av 583 tomter utspridda på 178 hektar vilka blev avskurna från vattenkontakten med sjön Luossajärvi av järnvägen (Barck 1999, sid. 45, Brunnström 1981a, sid. 21). Stadsplanen var utformad så att det från många håll fanns utblickar mot Kiirunavaara, då berget och dess malmtillgångar var anledningen till att samhället grundades (Brunnström 1981a, sid. 130).

Kiruna planerades också som en funktions-segregerad stad: exempelvis var kommunala byggnader för sig, det fanns ett designerat sjukhuskvarter osv. Kvarteren fick inte göras så stora att någon tomt skulle förlora direktkontakt med en gata. Gatorna i sin tur var ofta omkring 12 m breda medan huvudtrafiklederna hade en bredd på 18 m och esplanaderna en bredd på 24 m (Brunnström 1981a, sid. 132).

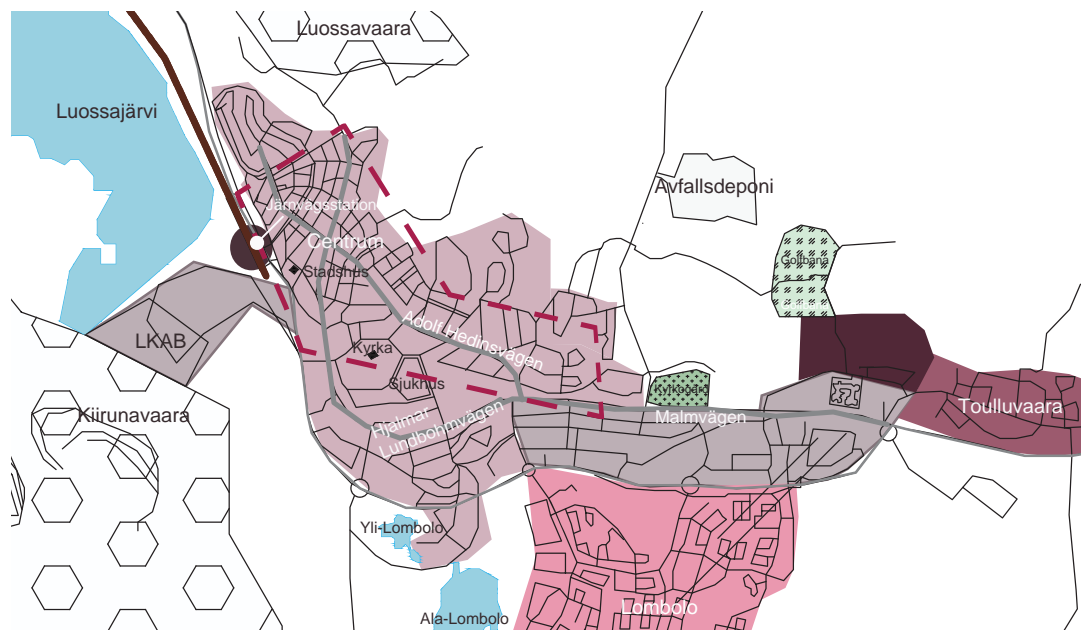


Bild 13. Den rödrosa streckade linjen visar den gamla stadsplanens ungefärliga sträckning. De organiska formerna kan fortfarande skönjas i vägnätet.



Bild 14. Att Kiruna är byggt på ett berg känner man tydligt när man promenerar runt i staden.



Bild 15. Hallman planerade grönska där det inte gick att bygga.

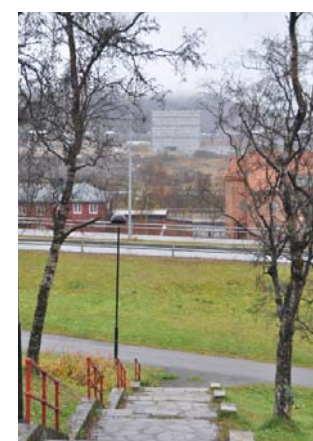


Bild 16. Utblick mot Kiirunavaara, och i det här fallet också mot LKAB:s kontor.

## BOLAGSOMRÅDET

1900 startade uppförandet av byggnader på allvar inom bolagsområdet. Där skulle uppföras ångkök, ångsåg och ca 30-talet bostadsbyggnader (Brunnstöm 1891a, sid. 67).

### Bolagsområdets arkitektur

Gustaf Wickman, arkitekt, som tillsammans med Per Olof Hallman skulle komma att vara ansvarig för stadsplanen var också ansvarig arkitekt för nästan alla LKAB-byggnader 1899-1916 (Brunnström 1981a, sid. 71-72). Gustaf Wickmans Kirunaarkitektur har en koppling till geometri; arkitekturen inspireras av geometriska former som kvadraten, rektangeln, triangeln osv.

Tidstypiskt var också det regionalromantiska perspektivet. Därför har också Wickmans ”bläckhorn” (fd. arbetarbostäder med karakteristisk brutet pyramidtak) och kyrkans pyramidform lokal inspiration med koppling till samiska mössor och kåtor (Brunnström 1981a, sid. 177). LKAB bebyggelsen hade tre karakteristiska färger: falurött, gulockra och kromoxidgrönt. Det tycks också finnas en modell för vilka färger olika hus målades i; arbetarbostäder målades ofta i två av färgerna och finare hus som hotell och kontor målades med alla tre. Skolhusen målades helt i vitt.

### Hallmans bolagsplan

PO Hallman gjorde också en plan för bolagsområdet, där gatorna hade en väldigt organisk form och många gånger bara en bredd på bara 5 meter. En något bredare huvudled anlades till gruvan och gestaltades så att spårvagn kunde tillföras om behov fanns (Brunnström 1981a, sid 134). Han ritade in 500 tomter á 500kvm, där husen placerades centralt i kvarteren och varje tomt hade egen utfart till gatan. Planen var centrerad kring en torgbildning som skulle fungera som kommunikationsnod (Brunnström 1981a, sid. 135).

Hallmans bolagsplan blev inte direkt realiserad, endast huvudleden blev efter hans planer. Dessutom placerades tjänstemannabostäderna, enligt Hallmans tankar, i mitten av tomten. Men i övrigt styrdes utformandet av bolagsområdet efter ekonomiska förutsättningar och hade mer funktionalistisk utformning. Stadsdelen Sibirien blev i motsats till Hallmans organiska stadsplaneideal format efter rutnätsstadsidealet (Brunnstöm 1981a, sid. 146). I och med att Hallmans plan frångicks i så stor utsträckning fick en ny upprättas. Byggnadsingenjören Allan Lenander ritade in den befintliga bebyggelsen och planen fastställdes 1914. Den nya bolagsplanen visade på en villastad utan torg och med 12 meter breda gator (Brunnström 1981a, sid. 147).



Bild 17. Bebyggelsen inom bolagsområdet hade tre färger: falurött, gulockra och kromoxidgrönt. Här ovan syns ett falurött bläckhorn med det typiska brutna taket.



Bild 18. Här syns Kiruna kyrka. Wickman inspirerades av samiska mössor och kåtor inför gestaltningen av kyrkan.



## SJ-OMRÅDET

### Stationen

De första provisoriska spåren når 1899 Kiruna, som då kallades Luossavaare. År 1900 byter stationen och därigenom orten namn till Kiruna (Brunnström 1981a, sid. 14, 137). Området var ca 121 hektar, hade 39 byggnader och 60 anställda. Av de 39 byggnaderna var 36 boställshus d.v.s. hus för tjänstemän och personal (Brunnström 1981a, sid. 46 1981b, sid 76). 1900 började stationshuset byggas och 1901 började tågen gå till och från stationen (Brunnström 1981b, sid. 53).

### Järnvägen

Bygget av norra stambanan, vilket band ihop Norrbotten med de sydligare delarna av Sverige, började på 1860-talet i Stockholm och nådde Morjärv i Norrbotten 1902. Samma år stod Ofotenbanan som går mellan Luleå och norska Ofoten klar. Bygget leddes av det engelska företaget The Northern of Europe Railway Company 1884-88, vilka nådde fram till Gällivare 1888 och sedan gick i konkurs. Därefter köpte staten bygget 1891 (Barck 1999, sid. 122, Brunnström 1981a, sid. 26, 31-32). 1898 tog svenska riskdagen och norska stortinget beslutet att malmbanan skulle förlängas från Gällivare till den isfria hamnen i det som skulle komma att kallas Narvik. 1899 var sträckningen klar till Kiruna och 1902 var banan klar för trafik till Narvik (Barck 1999, sid. 122).

Genom Ofotenbanan blev nordligaste delen av Sverige tillgängligt och möjliggjorde att människor kunde börja etablera sig där (Brunnström 1981a, sid. 26,31). Stambanan placerades in en bit från kusten, eftersom man var rädd att ryssarna skulle kunna lägga beslag på den. Banan kunde lätt ha kopplats ihop med den finsk-ryska tågbanan. Då kuststäderna i och med denna placering av stambanan inte blev direkt påkopplade till nätet, skapades det senare tvärbanor till de berörda städerna. För att skydda stambanan mot det ryska hotet anlades Bodens fästning, från vilken man hade god översikt över både de korsande Ofotenbanan och norra stambanan och Luleälven (Brunnström 1981a, sid. 27).



Bild 19. En skulptur rest till minne av rallarna som byggde järnvägen möter dig om du ankommer Kiruna med tåg.

## INSPIRATION 2- DEN SAMISKA KULTUREN

Samerna blev omskrivna så tidigt som på 100-talet e.Kr. (Johansson 1977, sid. 155). Det finns uppgifter på att det fanns samer i Kiruna kommun för ca 1500 år sedan och idag finns det sex samebyar inom kommunen (Barck 1999, sid. 18 och 30). En sameby är både ett geografiskt område och en ekonomisk förening.

För att vara med i en sameby måste man aktivt delta i renskötseln och då majoriteten av samerna inte är aktiva renskötare så skapas två grupper: renskötande och icke renskötande samer. Att vara med i en sameby innebär att man har vissa rättigheter till jakt och fiske samt till vissa renbetesområden (Kjellstöm 2003, sid. 19-20). För rennärlingsfrågor svarar sedan 2007 sametinget som är lokaliserat i Kiruna (Grundsten & Palmgren 2010, sid. 33).

### SITA- ETT SOCIALT OCH EKONOMISKT NÄTVERK

Samebyar är baserade på renskötselområden och har bestämmelser för exempelvis hur renskötsel ska bedrivas, hur renbetesrätten hanteras mm. Från början, innan vildrensjakten blev dominerande på 1500-talet levde ofta 2-3 samefamiljer tillsammans. När vildrensjakten blev vanlig så bildades istället s.k. sitor, jaktlag på upp till 10 familjer vilka hade ett gemensamt ansvar för jakt och fisk.



Bild 20. En renskötare med sin hjord.

Inom sitorna, när renskötseln blev vanligare på 1600-talet, hade man också ett gemensamt ansvar för renhjorden och ekonomin.

De olika familjerna hade ett visst antal renar var men alla familjer hade sina renar i den gemensamma hjorden och hjälpte varandra att vakta den. Senare utvecklades lappbyar, där flera sitor kunde ingå. Slutligen infördes namnet sameby vilka då blev mer av en ekonomisk förening där medlemmarna har gemensamt ansvar för renskötseln (Grundsten & Palmgren 2010, sid. 32, Kjellström 2003, sid. 20, Mårtensson 1999, sid. 10, Sàpmi 2009).

## SAMERNA OCH STATEN

Inledningsvis betalade samerna skatt till birkarlarna vilka mot betalning gjorde denna uppgift i statens regi. Dessa skatteupptag skedde på samernas vinterboplatser, där de samlades för att hålla råd, eller s.k. sitastämmor. I början av 1600-talet bestämde kung- en att samerna skulle samlas på bestämda marknadsplatser för att på dessa betala skatt och gå i kyrkan. Birkalrarnas roll som skatteindrivare sattes ur spel och staten tog på så sätt en mer direkt kontakt med samerna (Sàpmi 2009).

Sitorna fick under 1600-talet ny form i markutbredning, från en tidigare rund till

en nu långsmal form. Detta för att anpassa byarna till renarnas vandringar. Sitorna eller lapp- byarna som de nu kallades var uppdelade på lappskatteländ, vilka äges av enskilda samer, men denna äganderätt togs bort i slutet på 1800-talet och ersattes med en gemensam bruksrätt för medlemmarna i lappbyn. 1971 ändrades namnet från lappby till sameby och blev en ekonomisk förening (Sàpmi 2009).

## RENAR OCH RENSKÖTSEL

Fjällsamernas renar vandrar året runt mellan olika renbetesområden, vilka ligger ovanför odlingsgränsen. Flyttningar och uppehåll för hjorden är beroende på årstid, betestillgång och bevakningsmöjligheter. Renarna rör sig i ett bestämt mönster från år till år; på våren vandrar de västerut och på hösten vandrar de österut (Kjellström 2003, sid. 20, 60).

Renskötseln är arealkrävande och kräver stor flexibilitet, där näringen är beroende av väder och vind. När och hur en flyttning kan ske är inte skrivet i sten och flyttvägar kan ändras efter behov (Kiruna kommun 2012e, sid.32). Renskötsel är viktigt för fjällområdena då renarna ser till att det betespräglade landskapet bibehålls och då hålls också ett mycket gammalt kulturarv vid liv (Kiruna kommun 2012e, sid. 20).

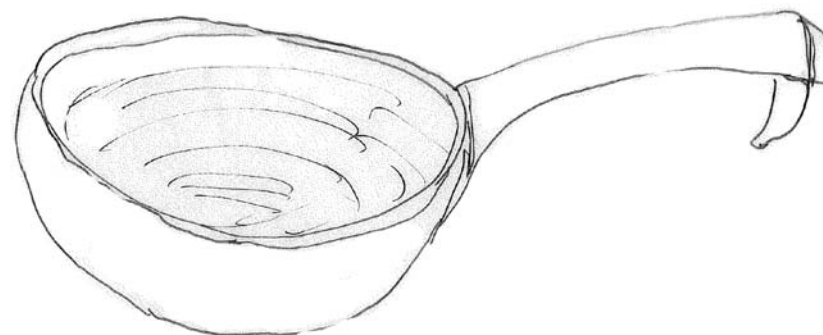


Bild 21. Samernas bruksföremål hade ofta rundade former för att de skulle vara lättare att packa ned.



## FORM OCH FUNKTION

I och med att samerna var ett nomadiserande folk så behövde alla föremål de ägde vara funktionella och lätta. De skulle vara lätta att packa och var därför aldrig kantiga. Samtidigt kunde föremålen vara vackra (Mårtensson 1999, sid. 9-10).

Allt togs tillvara som Mårtensson (1999, sid. 11) uttrycker det: "Från topp till rot, från hornkrona till klövar..." Det var ett ekologiskt tänk som funnits i många tider.

Björken kunde användas så att riset blev golvtäckning i kåtan, stammen blev stänger till kåtan och löv kunde användas för dryckesframställning. Näver användes till bla. kärl, emballage och för att täta väggarna i kåtan.

Tallbark användes till mjöl och tallved blev sedermera till trätjära, medan alens orangea bark fick fungera som "bläck" vid teckning av figurer på trummor. Björken och tallens ved användes också vid tillverkning av ackjor, samernas traditionella slädar (Mårtensson 1999, sid. 11).

## MÖNSTER OCH FÄRG

I skapandet av sina mönster har samerna tagit inspiration från andra kulturer och blandat med sin egen kultur för att ge dem

samisk karaktär. Under tidens gång har slöjden blivit en viktig identitets-faktor för samerna. Förutom det traditionella samiska flätmönstret finns det regionstypiska mönster inom sameslöjden. Till exempel är ristningarna (på trä- och benföremål) i nordsamisk kultur inte så strikta utan har mer lediga former. Vanliga motiv inom det nordsamiska hantverket är linjer, blommor, rutor, trianglar och figurmotiv som renar och människor.

På det central- och sydsamiska området dominerar geometriska mönster med naggar, s.k. gotiska rosetter, parallella linjer och sicksackbårder. Ristningarna kunde också ha olika karaktär beroende på vilket material man arbetade i; mjukare material som trä hade mjukare mer organsiska mönster medan hårda material som tenn hade mer geometriska mönster. (Kjellström 2003, sid. 139-140)

Flätade band är också ett typiskt samehantverk och även här finns regionala skillnader. Inom det nordsamiska är banden mer ornamenterade och starka färger som rött, blått, gult och vitt förekommer ofta. På de central- och sydsamiska banden är färgerna enklare där kvinnor har röda band medan männen ofta har svarta eller blå (Kjellström 2003, sid. 140).

## KULTUR OCH RELIGION

Innan samerna blev kristna på 1600-1700-talet dyrkade de andeväsen där de tillskrev dödas andar stor makt över de levande. Man skulle vörda förfädernas minne genom traditionella riter (Grundsten & Palmgren 2010, sid. 33 och 34, Kjellström 2003, sid. 184). Naturen och samspelet med den var viktig. Inom den samiska religionen var allt i naturen gudomligt, fast i olika mängd representerat beroende på ting eller fenomen. Naturen kunde inte ägas, utan naturen ägde snarare människorna (Carlsson 2006, sid. 122).

Inom den samiska kulturen levde man på ett sätt som inte lämnade så många fysiska spår efter sig. Byggnader fick förfalla och återgå till jorden. Det finns inte så mycket bevarat och i och med att man numera inte lever som i äldre dagar förfaller och försvinner mycket av den gamla kulturen (Kiruna kommun 2012e, sid. 25).

### Seitar

Gudar och andar bor i seitar, vilka bestod av speciella naturliga former exempelvis block och stenar (Grundsten & Palmgren 2010, sid. 33). Seitar användes som offerplatser, vilka var heliga och hade oftast något speciellt över sig, t.ex. ovanliga klippformationer. Som offergåvor förekom djur, föda och olika föremål (Kjellström 2003, sid. 186).



## Nåjden

Nåjden var både en form av präst då han ansvarade för de religiösa traditionerna, samtidigt fungerade han som läkare och siare.

De hade rykte om sig att vara trollkunniga, vilket ibland ingöt fruktan i omkringboende icke-samer. Nåjdens roll var att fungera som länk mellan gudavärlden och människorna (Kjellström 2003, sid. 185).

## Jojk

Jojken är i traditionell mening bara ljud och ord, vilka sedan lyssnaren själv tillskriver känslor. Det finns en melodiös grundform och även lokala jojktiditioner, men trots det är jojken en rätt fri konst. Den är speciell i och med att den inte har ett klart slut utan den kan fortsätta så länge jojkkaren känner för det. Temat för jojken är ofta något konkret som exempelvis människor, renar eller fjäll. Jojken kunde ha en religiös funktion den hjälpte nåjden att komma i kontakt med andarna. Jojken kunde också användas för att lugna renarna eller vara ett sätt att kommunicera. Jojken var också bunden till individen; varje familjemedlem fick en egen jojk och att jojka en död släktings jojk kunde man återföra denna till livet (Kjellström 2003, sid. 234- 236).

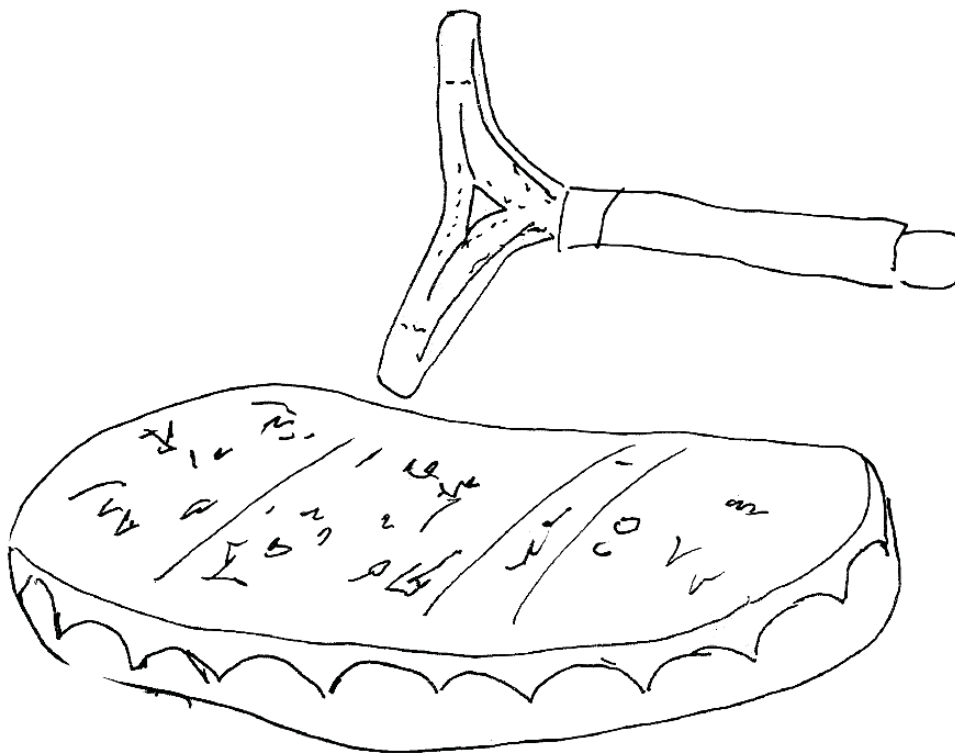


Bild 22. Spåtrumman användes av nåjden för att sia om framtiden och komma i kontakt med andevärlden. Väldigt få gamla trummor finns kvar idag eftersom ett stort antal brändes upp som ett led i förkristnandet av samerna under 1600- och 1700-talet.

# INSPIRATION 3- EXOTISKA LAPPLAND

I norra Lappland är klimatet mycket kontrastrikt, med kalla mörka vintrar och långa ljusa sommarkvar. De speciella livsvilkoren ställer krav på flora och fauna samtidigt som de speciella livsbetingelserna erbjuder unika upplevelser, som exempelvis norrsken.

## ÅRSTIDER

Genomsnittliga datum för årstidernas in-tågande i Kiruna mätt under 1961-1990:

Vår 24 april- 1 maj  
Sommar 15-20 juni  
Höst 15-20 augusti  
Vinter 10-20 oktober

Sveriges nationalatlas (Wastenson, Raab, & Vedin 1995, sid. 48)

## KLIMATET

Kiruna ligger 140 km norr om polcirkeln och har subarktiskt inlandsklimat. Det är ca 7 månader vinter. I den här delen av landet finns den speciella företeelsen vårvinter, vilket innebär en medeltemperatur under noll och gott om snö men ändå långa dagar där solen skiner och alstrar värme (Kiruna kommun 2012e, sid. 19, Wastenson, Raab, & Vedin 1995, sid. 48).

Medeltemperatur i januari är tolv minusgrader. Geografiskt ligger Kiruna i polarzonen men har mildare klimat pga. närheten till Atlanten och därigenom Golfströmmen. Någon riktig sommar har trakten bara två månader om man med sommar menar att medeltemperaturen är över 10 plusgrader. Sommaren räknas ofta från 20 juni till 20 augusti (Barck 1999, sid. 12).

## MIDNATTSSOL

”Kiruna har midnattssol under 50 sommarkvar, från slutet av maj till mitten av juli då solen aldrig går under horisontlinjen.” (Kiruna kommun 2012c).

Fenomenet, alltså att solen aldrig går under horisonten, finns endast ovanför polcirkeln på norra halvklotet (och söder om cirkeln på södra). I Kiruna sker det från slutet av maj till mitten av juli. I Kiruna är bergen Luossavaara och Kiirunavaara traditionella utkiksplatser att betrakta midnattssolen ifrån (Barck 1999, sid. 16). Luossavaara har en egen 4,3 km lång Midnattssolsstig som går över berget (Kiruna kommun 2012f).

## *Jag har nästan slutat sova nu*

av Kerstin Bergström

Jag har nästan slutat sova nu  
Det vita ljuset  
förvirrar oh förtrollar  
och förleder mig  
att vilja vara vaken  
heta natten  
Att sova nu  
känns som ett svek  
mot ljuset  
I stället för att sova  
går jag ut  
och går tills jag når Berget  
Halvvägs uppe  
drabbas jag  
av det lysande klotet  
lika plötsligt och oerhört  
varje gång  
fastän jag är beredd

Kerstin Bergström i *Röster i Lappland*  
av Hans Andrersson (red.) 1995, sid.  
213.

## POLARNATT

”Kiruna har polarnatt under 20 dygn, från den 12 december till den 31 i samma månad. Då orkar solen inte över horisontlinjen.” (Kiruna kommun, 2012c). Norr om norra polcirkeln finns det alltså en period under vinterhalvåret då solen inte stiger upp över horisonten. På norra halvklotet börjar polarnatten vid höstdagjämningen i slutet på september och slutar vid vårdagjämningen i mars. Den mörkaste perioden för Kirunas del startar från ungefär mitten av december och slutar i början av januari. Den perioden kallas midvinternatten. Tack vare att snön oftast har lagt sig till denna period så blir dagarna ändå inte bäcksvarta, då snön reflekterar och gör att det blir lite ljusare (Kiruna Lappland 2009-2010a).

## NORRSKEN

Aurora Borealis är den grekiska beteckningen för norrsken och betyder “Nordens morgonrodnad” (Falck-Ytter, 1984). Norrskenet uppkommer av att plasma, laddade partiklar från solen, krockar med atomer i jordens atmosfär. I krocken frigges energi i form av ljus, vilket är det vi ser som norrsken. Norrsken uppkommer oftast vid polerna pga. att de laddade solpartiklarna, solvindarna, följer jordens magnetfält. I och med att Kiruna ligger såpass nära nordpolen så har Kiruna norrsken året runt, dock kan man inte alltid

se detta pga. ljuset på sommarhalvåret och mulet väder på vinterhalvåret (Kiruna Lappland 2009-2010b).

“I den nordliga...jordnattens sollösa dunkel lyste det upp inför deras ögon ett dittills icke skådat ljus, färgslöjor, som genom sin intensitet och samtidiga transparens saknade motstycke i världen.” Så beskriver Harald Falck-Ytter (1984, sid. 13) hur polarforskare och andra från sydligare breddgrader måste ha upplevt norrskenet för första gången.

Norrskenet ändras hela tiden, men man kan utrona ett slags mönster: först uppträder en bågform i vitt ljus, därefter uppstår vertikala strålar i bågformen och färgen blir grönaktig. Strålformen bryter sen bågmönstret och börjar röra sig och visar andra färger. Det kan upplevas som veckade, draperade band. Med tiden blir rörelserna kraftigare och sedan börjar fria former, som t.ex. spiraler och slöjor, gestaltas samtidigt som färgerna blir intensivare och mer mångskiftande.

Norrskenet når sin kulmen med en korona, en kronform som uppstår på himmelen. Därefter börjar norrskenet lugna ner sig i mönstret för att sluta med en bågform igen (Falck-Ytter 1984, sid. 21-22). I de nordliga delarna av Skandinavien utspelas detta mönster under årets mörka del, från tidig kväll till midnatt (Falck-Ytter 1984, sid. 22-23). Det beskrivna mönstret menar Falck-Ytter



Bild 23. Norrskenet har blivit en del av upplevelseturismen i Kiruna.

(1984, sid. 24) ses sällan i den ordningen och många forskare vill inte medge att det finns något sådant grundmönster.

## VÄXTLIGHET

Kiruna ligger i norra barrskogsregionen och har vegetationszon 8 (Kiruna kommun 2012e, sid. 41). Inom stadens naturområden består vegetationen mest av fjällbjörkskog, med inslag av barrträd och sälgväxter. På de anlagda vegetationsområdena som parker och gaturum dominerar även björk. Det är rester av ursprunglig fjällbjörkskog eller av planteringar som gjordes under 1900-talets början (Kiruna Kommun 2006, sid.162).

Hjalmar Lundbohm var mån om att vårda den gröna faktorn och arbetade för att ny skogsvegetation skulle planteras i staden. Förutom björk finns också inslag av rönn, asp, poppel och hägg. Typiska arter i den privata trädgården är rönn, blåtry, spirea och perenner (Kiruna kommun 2006, sid. 162). Med andra ord är växturvalet rätt begränsat i den här delen av landet och de växter som planteras in måste ha god tålighet.

Fjällväxter är väl anpassade till den oftast hårda miljö de lever i. De är ofta små till växten och utvecklas som mattor eller tuvor för att klara av vind och låga temperaturer. För att klara torka har de utvecklat rotsystem och är ofta håriga, vilket minskar vattenavdunstningen (Nationalencyklopedin 2012;

fjällväxter). Det som utmärker många fjällväxter är deras obetydliga storlek men starka färgpalett.

## NATUREN NÄRVARANDE

Att leva i Kiruna är att leva med naturen; i en intervju som Brynhild Granås (2012, sid. 131) gjorde med en kirunabo så beskrivs naturen som ständigt närvarande i Kiruna. "... om du öppnar dörren så är du ute i naturen." (Granås 2012, sid. 131) . Kirunabon hävdar att man inte kan undgå naturens skönhet, oavsett om man tycker om naturen eller inte. På stjärnklara nätter brukar den intervjuade gå upp på Luossavaara och titta på himlen (Granås 2012, sid. 130).



Bild 24. Fjällvegetation är lågväxt och har ofta starka färger.

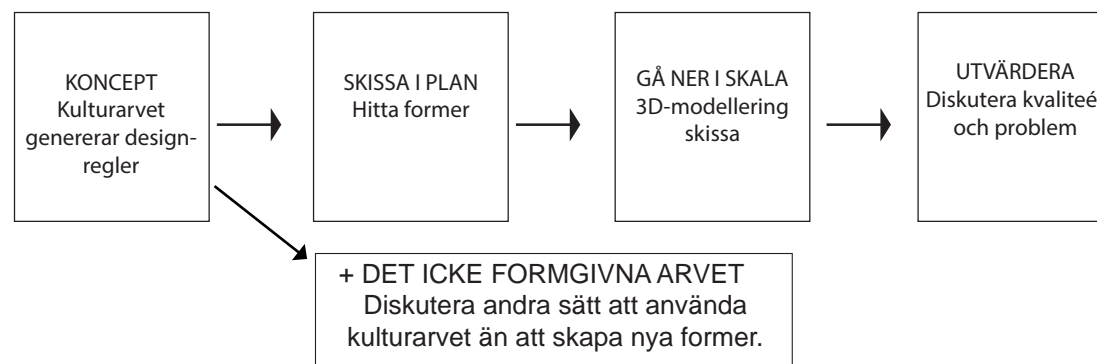


# INTRODUKTION TILL KONCEPTEN

Efter att jag läst på om de tre olika formerna av Kirunas kulturarv som jag valt att fokusera på, d.v.s. den gamla stadsbyggnadshistorien, den samiska kulturen samt det exotiska klimatet och landskapet, började jag skissa. Från de tre olika kulturarvsanknutna ämnena tog jag fasta på vissa aspekter, former eller fenomen som är typiska för respektive ämne och omvandlade dessa till koncept, designregler, vilka jag sedan följde i mitt gestaltande. Man kan se de tre koncepten som filter genom vilka jag betraktade arbetet med att skapa platser i Kirunas nya stadskärna.

## ARBETSPROCESS

Den schematiska bilden här intill visar på hur arbetet med koncepten sett ut; jag började med att skapa koncept och designregler, för att därefter skissa i plan utifrån koncepten. I detta första skisskede fick jag göra översiktliga antaganden om infrastruktur. T.ex. för var det skulle vara lämpligt att placera en station eller hur den nya E10-dragningen skulle kunna se ut. För att göra dessa antaganden lutade jag mig mot material från Trafikverket (se exempelvis bild på sid. 26 över tänkta korridorer för E10 och väg 870). För placering av järnvägsstationer tog jag inspiration av Trafikverkets (2012) *Idéstudie Kiruna, Ny järnväg. Idéstudie Resecentrum. Slutrapport februari 2012*.



Nästa steg var att gå ner i skala och 3D-modellera i SketchUp. Efter detta förfinade jag vyerna från SketchUp-modellerna och utifrån dessa diskuterade jag sedan för- och nackdelar med de olika platserna som koncepten genererat.

Eftersom detta är ett experimentellt arbete där koncepten får styra gestaltningen blev det första steget, att skissa i plan, fokuserat på att hitta former utifrån koncepten och implementera dessa former i plan. Det vanligaste sättet att arbeta brukar för mig vara att först titta mer analytiskt på platsens fysiska begränsningar och låta det befintliga styra och inspirera skissandet i plan; i det här arbetet blev det stället att jag hittade former

utifrån koncepten och lät dessa styra skissandet i plan. Det är alltså ett aktivt val från min sida att låta koncepten styra och skissa mer intuitivt efter de former jag hittar. Att ta detta avsteg från det mer vanliga förhållningssättet att betrakta arbetet med platsen rationellt, analytiskt, gjorde att jag kunde undersöka om det dels leder till något positivt, dels undersöka om det kunde hjälpa mig ifrån att låsas fast i konventionella lösningar (vilket hade kunnat vara fallet om jag direkt låtit mig ledas av platsens förutsättningar).

Att gå ner i skala handlade om att göra enklare 3D-modeller, ta ut vyer från dessa och utifrån dessa skissa fågelvyer och perspektiv. Att ta steget från plan till 3D gjorde att jag



fick en bättre uppfattning om vilka platser formerna i plan generat. Det är utifrån dessa jag kunde reflektera över de skapade platsernas för- och nackdelar och då också i förlängningen det positiva och negativa med att arbeta experimentellt och konceptuellt. Att göra 3D-modelleringen med den följande utvärderingen av platserna medförde att jag kunde diskutera värdet av arbetsmetoden.

Även om mycket av arbetet har handlat om att omvandla kulturarvet till nya fysiska former har jag också tänkt på det icke-gestaltande sättet att förmedla arvet på. D.v.s. jag har försökt tänka på det ogripbara, det mjuka kulturarvet och gett förslag på hur detta skulle kunna förmedlas. Det icke formgivna arvet kan handla om att ge atre-fakter en ny användning och att understödja ett fenomen som är kulturarvsförankrat, utan att egentligen gestalta något nytt.

## KULTURARV SOM INTE ÄR DIREKT KOPPLAT TILL KONCEPTEN

Jag har tagit fasta på några idéer som inte är direkt anknutna till de tre koncepten, utan som jag fått inspiration till från exempelvis teorilitteraturen jag läst och från observationerna jag gjorde på plats. Dessa idéer skulle kunna appliceras i samtliga koncept.



Bild 25. En tanke, som påminner lite om Gruvstadsparken, skulle vara att upprätta en minnesplats. Till minnesplatsen skulle kirunaborna få tillföra sina minnen av samhället som varit och vilka förhoppningar de har om det framtida Kiruna. Kanske att man skulle få gå in i ett bås och spela in sin berättelse, vilken sedan spelas upp för allmänheten som besöker minnesplatsen. det skulle bli en aktiv form av kulturarv, en interaktiv minnesskulptur.

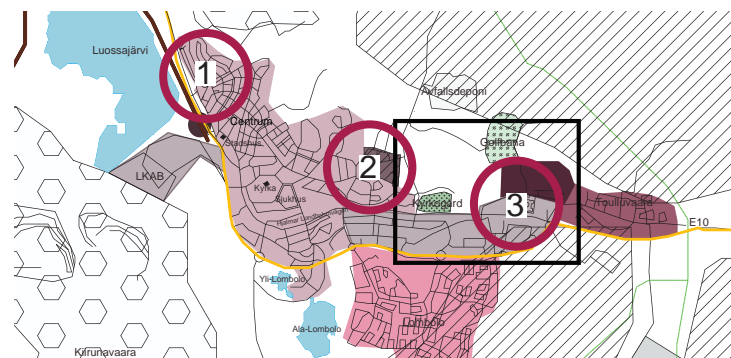


Bild 26. I takt med att stadsomvandlingen sker så flyttas minnesplatsen.

Ett sätt att aktivera diskussionen om kulturarvet skulle vara att genom hela stadsomvandlingen ha en minnesplats. Ett ställe där människor kan samlas, dela med sig av sin syn på sitt arv och på vad de önskar av det framtida Kiruna. Laurajane Smith (2006, sid. 63) skriver att genom att dela kollektiva minnen kan man skapa en känsla av community continuity, ett fortskridande samhälle som är kopplat både bak till historien men också fram i framtiden. De kollektiva minnena skapar en gemenskap, något många människor kan samlas kring, vilket skapar en gemensam identitet. Minnesplatsen har jag tänkt som mobil; den flyttas i takt med stadsomvandlingen. I den första etappen är minnesplatsen i det nuvarande centrum, i nästa förflyttad till Jägarskoleområdet och i den sista placerad, eventuellt permanent, i det nya centrum.

Ett annat kulturarv som jag tycker är viktigt att ta tillvara på är de gamla gruvlavarna, hisstornen, som finns inom det tilltänkta stadskärneområdet. Dessa är en koppling till den gamla gruvindustrin och om de skulle bibehållas skulle de bli en symbol för den nya stadskärnan. Kay Wagenknecht-Harte (1989, sid.1) skriver så kan man bygga sin mentala karta över staden efter symboliska objekt i stadsmiljön; de blir, som hon uttrycker det, placemakers. Gruvlavarna skulle i det framtida Kiruna kunna få en sådan roll, som placemakers, eftersom de syns på långt

håll och kommer genom den nya E10-dragningen att för bilister vara ett tecken på att de anlant till Kiruna. För att aktivera dem skulle de också kunna restaureras och användas som utkikstorn.

## DE OLIKA KONCEPTEN NÅR OLIKA LÅNGT

Eftersom min tanke främst har varit att ta in koncepten och plocka delar från dem på ett rätt ostrukturerat sätt har också produkterna av dem fått lika olika uttryck och nått lite olika långt. Jag märkte rätt snabbt att konceptens kunde vara rätt begränsande, även om de då också har varit ett sätt att hitta nya vägar.

Ett exempel på begränsningen kom redan i det första stadiet när jag skissade i plan; från den gamla stadsplanen fick jag de organiska formerna, från den samiska kulturen kunde jag hämta mönster och omvandla till strukturer i plan, men från Kirunas exotiska livsbetingelser vad det svårare att hitta en form att följa, då mycket av det som konceptet inbegrep var mer upplevelsebetonat, som norrsken, kyla och midnattssol. Därför blev den form jag använde mig av i exotismkonceptet fjällblommor, vilket kan upplevas som mycket långsökt, men från fjällblomm-

orna kan man få designregler som: starka färger, anpassningsförmåga och låg höjd. I förlängningen skulle man kunna se fjällblommorna som en symbol för Kiruna och dess befolkning; de är färggranna och tåliga.

I nästa steg, när jag skulle gå ner i skala, var det istället stadsplane-konceptet som var begränsande; medan jag från same- och exotismkonceptet kunde hitta former för exempelvis sittmöbler eller markbeläggningar så kunde jag från stadsplanekonceptet inte finna så många nya lösningar i den mindre skalan. Därför har produkterna av de tre koncepten nått olika långt och därför skiljer sig materialet inom de olika koncepten ifrån varandra i omfattning; vissa saker har jag arbetat mer ingående med, andra mindre.

# KONCEPT 1- INSPIRERAT AV DEN GAMLA STADSPLANEN

Det jag funnit i den gamla stadsplanen och som jag hämtat inspiration från är:

- organisk form
- tätt
- esplanad
- gatubredder
- flera små torg
- järnvägsplan- mer ett typisk fenomen från tiden för Kirunas etablering än något platshistoriskt jag plockar upp

Från Kirunas etableringshistoria och därmed den gamla stadsplanen har jag plockat ut aspekter som att den gamla stadsplanen hade en organisk form, att det var en relativt tät bostadsstruktur med smala gator och att man hade esplanader.

Jag har också fokuserat på att skapa mindre torg istället för stora. På ett sätt kan man dock se det som att jag frångått den sistnämnda aspekten, eftersom jag gjort ett stationstorg, fast det är skapat som en koppling till järnvägsplaner, vilka var ett vanligt fenomen i Sverige vid 1900-talets början.

I det här konceptet har alltså strukturer mer än enskilda former fått inspirera gestaltningen.



## ETT FÖRSTA SKISSANDE

Det jag tog fasta på från stadsetableringen vid 1900-talets början och som jag använde mig av i det första skissandet är den organiska strukturen.

När jag sedan förfinade skissen i CAD och undersökte hur exempelvis järnvägsdragningen och den nya dragningen av E10 skulle kunna se ut tillförde jag också vissa andra infrastrukturella element som att t.ex. dra en esplanad genom staden.

Järnvägen in till centrum drog jag efter de gamla spåren som gick till Tuolluvaaragruvan. Tanken bakom var att både gå i historiska spår men också att placera stationen mer direkt i centrum. Funktionerna samlas i centrum och skapar en tydlig kärna. Det är också bra sett i ett längre perspektiv om biltrafiken minskar; då är det praktiskt att ha stationen direkt i centrum eftersom det ökar tillgängligheten.

Jag valde också att skapa ett stationstorg eftersom stationen fick en så central placering i det här förslaget. Det var viktigt för mig att göra antaganden om infrastrukturdragningar eftersom det påverkade gestaltningen i mindre skala. Dock har dragningarna av infrastrukturen i mycket påverkats av material som redan tagits fram av exempelvis Trafikverket.



Bild 27. Det första intuitiva skissandet utifrån koncepten

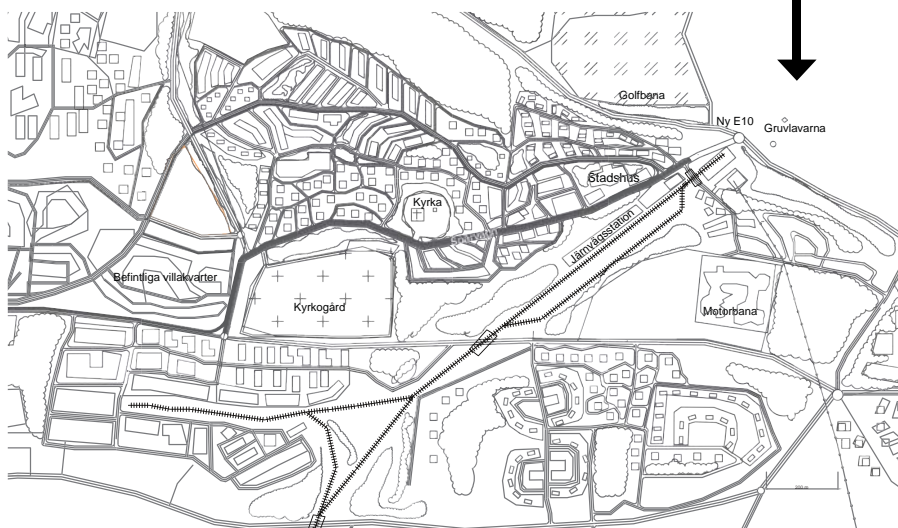


Bild 28. Formerna renodlas digitalt

HITTA FORMER

GÖRA ANTAGANDEN OM  
INFRASTRUKTUR

RENODLA FORMER

TITTA I DEN STORA SKALAN FÖR  
ATT HITTA SPÄNNANDE PLATSER I  
DEN LILLA

## INZOOMADE OMRÅDEN

Från planen valde jag senare att titta närmare på vad jag ansåg skulle kunna vara en villakvarterstruktur och på en flerfamiljhusstruktur. Jag valde dessa då båda stukturerna representerar organiska former, vilket är en följd av konceptet.

Jag valde också att titta närmare på området där stationen möter centrumkärnan, eller då stadshuset (vilket i mitt arbete oftast blivit den byggnad som markerat centrumkärnan). Jag har valt att kalla området stationstorget. Att jag valde att titta närmare på den här platsen beror på att den skulle vara en entré till staden.

En annan entré till staden skulle vara E10:an, vilken jag låtit gå öster om staden. I den här skissen så hamnar gruvlavarna, de gamla hisstornen, i anslutning till E10:an och blir därför entrésymboler för staden. Därför tyckte jag att det skulle vara intressant att undersöka hur denna entré skulle kunna se ut.

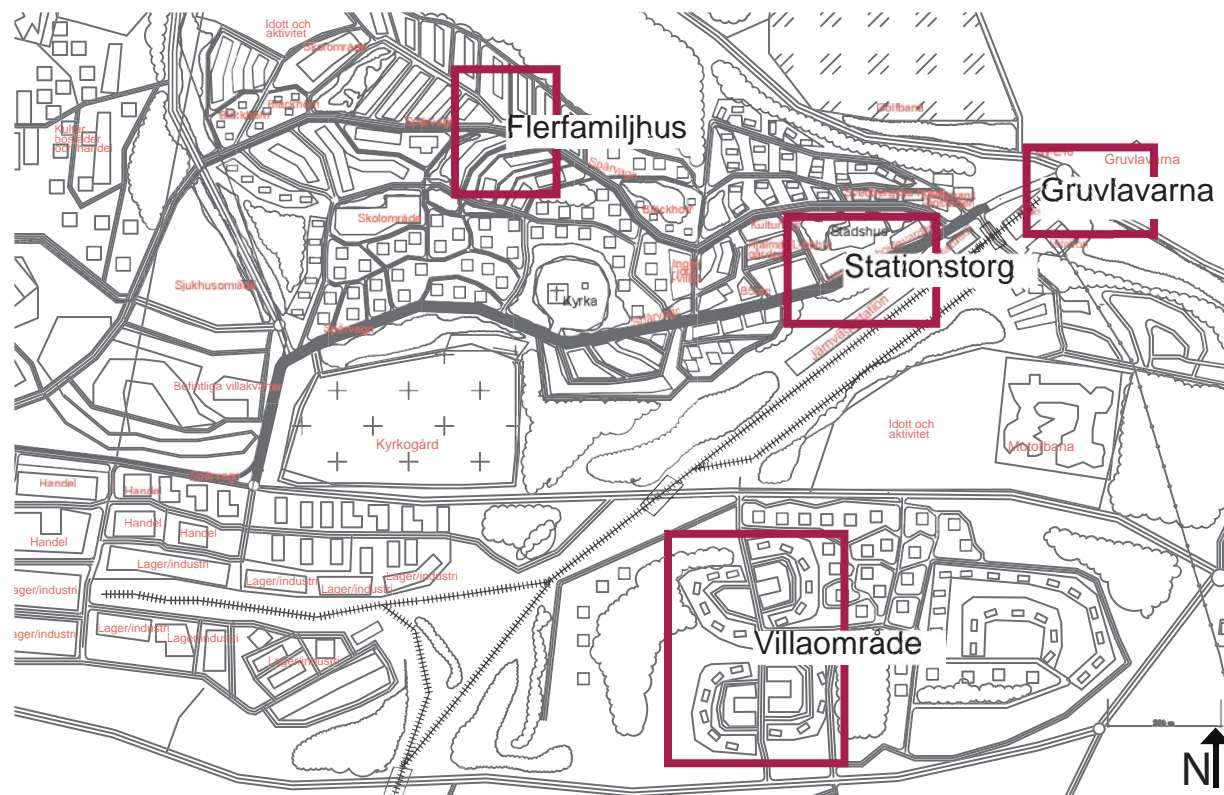
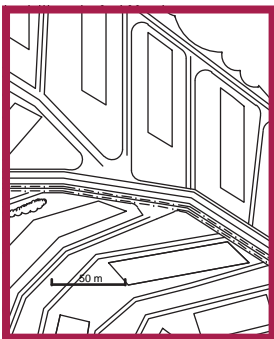


Bild 29. Under skissandet i plan funderade jag också mycket på placering av byggnader som ska flyttas, samt var vissa funktioner skulle kunna lokaliseras. Sådana funderingar var nödvändiga för att inte formerna bara skulle bli former på ett papper, utan att de skulle vara förankrade i något.



## FLERFAMILJSHUS



Här överst till höger visas hur en första skiss på ett område för flerfamiljshus skulle kunna se ut. Formen från planen visade sig bli en väldigt tät struktur i 3D-modellen. Husen dominerar och det finns inte många fria ytor förutom några små torg. På ett sätt skulle den täta strukturen kunna kompenseras av det utbredda skogsområde som finns i anslutning till området, men det är tveksamt om det skulle kunna vara en nog god kompensationsåtgärd.

Fördelen med den svängda formen som huskropparna och gatorna representerar är att den inte skulle generera vindtunnlar i samma utsträckning som om man hade raka gator. Om man skulle vilja använda sig av den vindlande formen men inte ha lika tät struktur skulle huskropparna kunna brytas upp och mindre platser för exempelvis grönska skulle kunna skapas mellan husen, vilket jag försökt illustrera i den nedre bilden.

Här kan jag alltså konstatera att de organiska formerna är bra eftersom de inte skapar vindtunnlar i samma utsträckning som raka gator och de skapar en mer spännande miljö på gatunivå, då de medför att man som fotgängare inte har en längre sträcka av fri sikt, vilket kan väcka upptäckarlusten. Nackdelen med det forminspirerade skissandet i plan leder till en tät struktur i "verkligheten", alltså i 3D-modelleringen.

Att göra en 3D-modellering är bra, inte bara i det här fallet utan i de flesta arbeten, då det nog är ett rätt vanligt fenomen att skalan blir felaktig i översättningen från plan till verklighet; det som inte upplevs så tätt i plan kan bli mycket tätt i verkligheten.

Organiska vindlande former- bra ur vindsynpunkt.

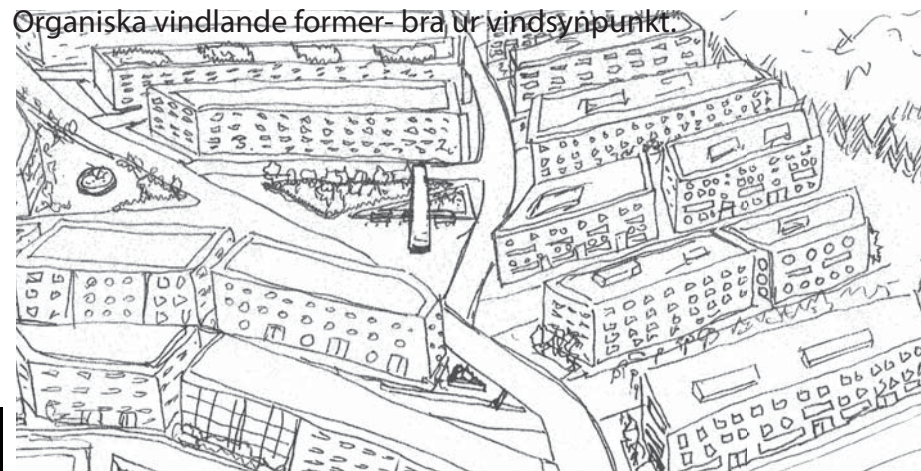


Bild 30. Den första skissen visade på en för tät struktur.

Behåll form men bryt upp hål i den täta byggnadsstrukturen.

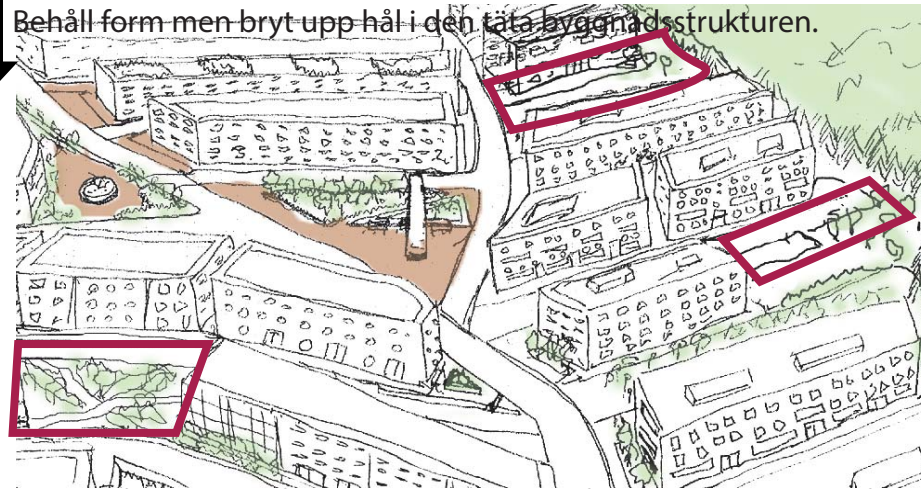
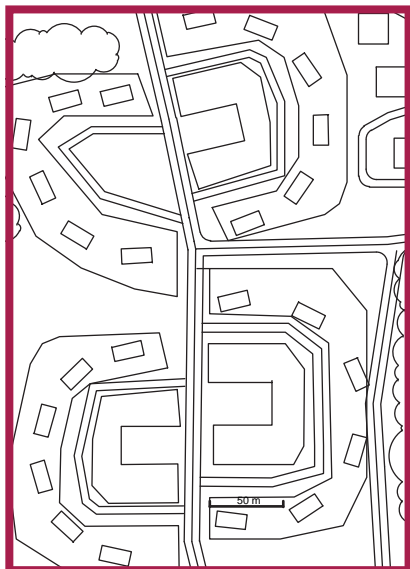


Bild 31. Då strukturen är för tät är den inte rimlig att följa, men alternativt kan formen behållas men brytas upp med små rum av grönska som andningshål.

## VILLAOMRÅDE



Även i den här översättningen från plan till ”verklighet” ser man ett problem, då vägen fått en överdriven skala i förhållande till husstrukturen. Genom att jag utifrån konceptet utgick ifrån att skapa organiska former fick formen en större betydelse än skalan, vilket resulterade i denna överdrivna storleken på vägen. Exakt hur oproportionell vägen blev uppdagades först när jag omvandlade stukturen till en 3D-modell.

Fördelen med formen som tillkommit genom det fria skissandet utifrån konceptet är att det uppkommit restytor i mitten av den C-formade strukturen (se plan ovan), vilka skulle kunna användas som områden för parker

eller parkerinar. Där ytorna är nog stora kan extra tomter anläggas. Den rundade strukturen gör också genomfart smidig och alla hus får en lätt anslutning till vägen. Samtidigt är den C-formade vägen bra ur hastighetssynpunkt; även om angöringen från husen till vägen är enkel så gör den rundade formen att bilar inte kan köra i så hög hastighet.

Ett alternativ, om man skulle behålla C-formen men få bättre proportioner mellan genomfartsväg och bebyggelse, skulle vara smala av vägen och anlägga en bredare trädremsa som skulle kunna fungera som lekskog eller då bli en extra tomt för villorna.

Formen genererar restytor vilka kan användas som lekplats, parkering mm.

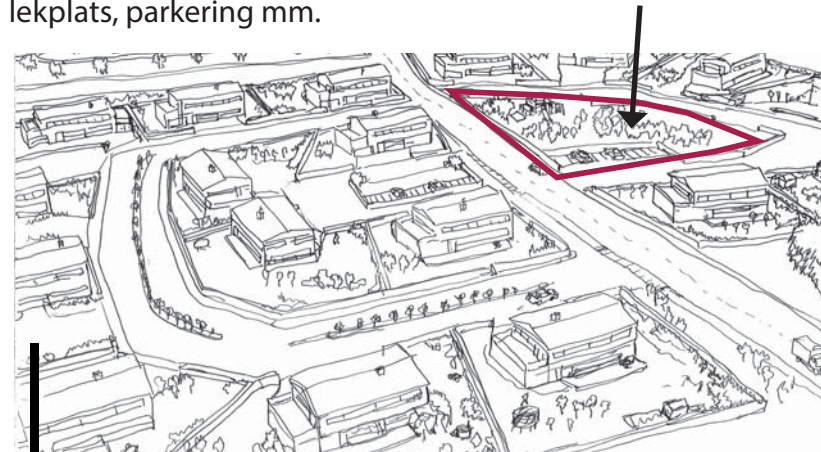


Bild 32. Restytor kan användas till exempelvis lekplatser.

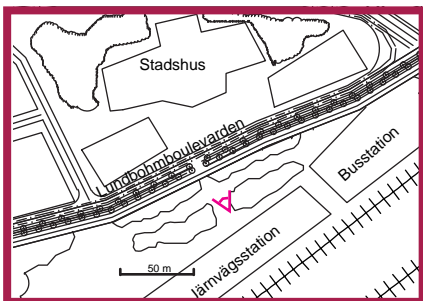


Den oproportionellt stora genomfartsvägen skulle kunna ge plats för större trädplantering.

Bild 33. Formen får ommodifieras och ges en ny funktion.

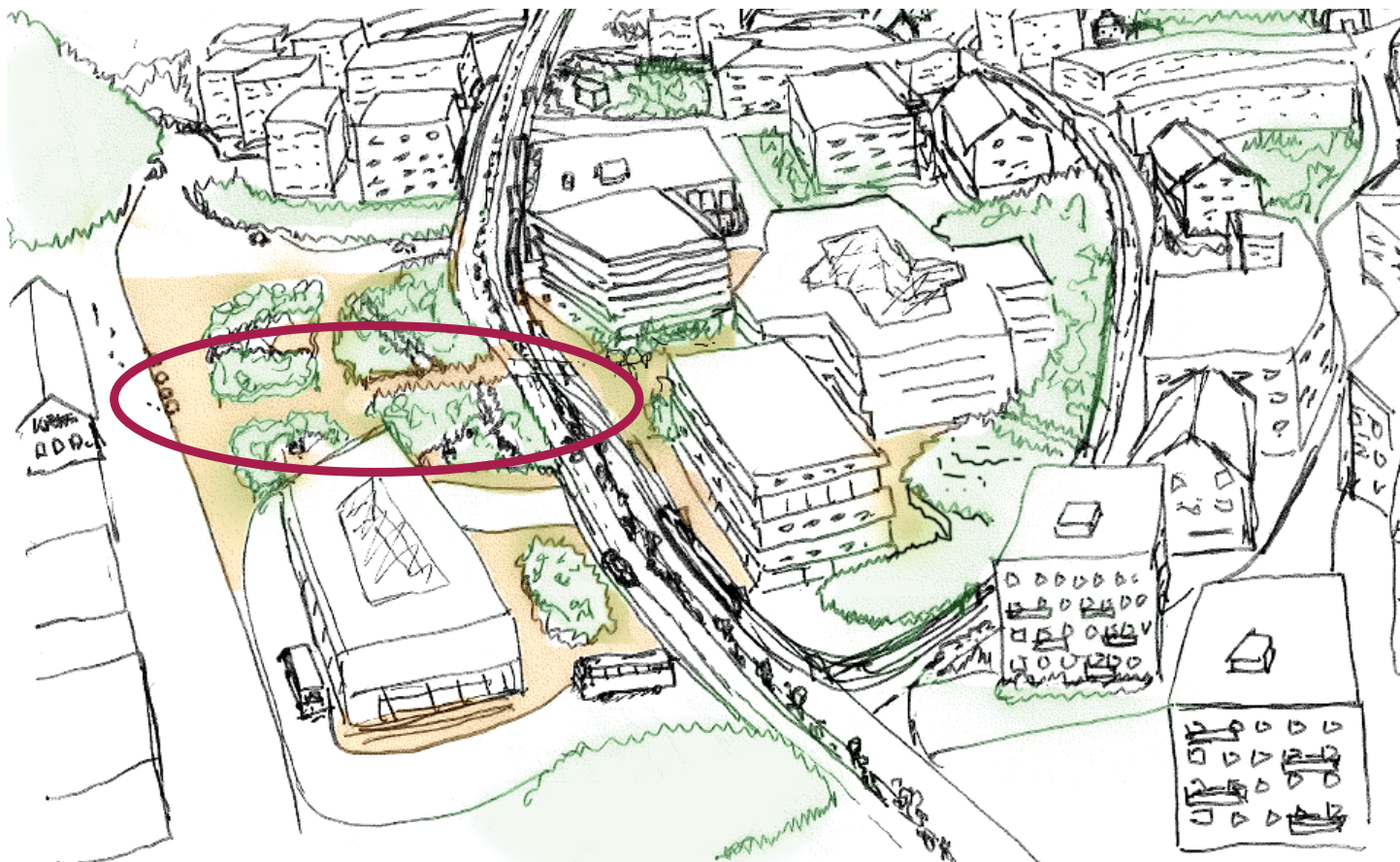


## STATIONSTORG



I det här konceptet anlade jag järnvägsstationen i anslutning till centrum. Vid stationen skissade jag fram en torgyta. Alternativt skulle ytan ses som en järnvägspark, vilket i alla fall var inspirationen för platsen. Järnvägsparkar var vanligt vid 1900-talets början och i och med att järnvägen var ett vanligt sätt att ankomma staden blev också parken en viktig entré till staden.

En sådan park eller torg skulle få en liknande roll på den plats som jag skissat fram. Eftersom stationen är anlagd centralt med det jag föreställer mig skulle kunna vara stadshuset mitt emot så blir ytan emellan dessa två byggnader viktig som entré. Rummet som bildas flyter från stationen till stadshuset och blir, trots att det delas upp av en väg, ett enda stort rum. Rummet delas i sin tur upp i flera mindre rum med hjälp av vegetationsblock. Tanken är att dessa ska vara nog höga för att styra rörelseriktningen över torget samtidigt som de ska erbjuda utblick mot centrum. Jag har försökt illustrera detta på följande sida.



En yta som länkar samman entré och centrum!

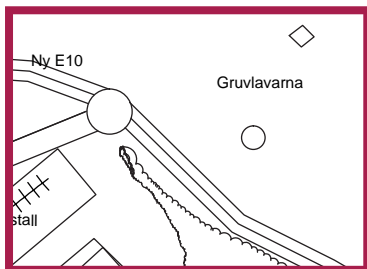
Bild 34. Torget blir en entré till staden och en länk mellan centrum och stationen.





Bild 35. Perspektiv som visar hur det skulle kunna vara att ankomma Kiruna och se stadshuset när man kliver av tåget. Man ankommer dagens Kiruna likadant, där man ser stadshuset när man kommer till busstationen.

## GRUVLAVARNA



I det f.d. gruvområdet väster om Tuolluvaara står två gamla hisstorn, gruvlavar. Min tanke när jag såg dem var att de skulle fungera som symboler för den framtida stadskärnan, då de är positionerade inom det tilltänkta området och även om centrumkärnan inte hamnar precis vid dem så syns de ändå på långt håll och blir därför ett landmärke för det nya centrum.

Gruvlavarna skulle, som sagt under introduktionen till koncepten, kunna ha en funktion som landmärken i samtliga koncept men i det här konceptet får de en än mer utmärkande roll som entrésymboler eftersom de skulle markera länken in till staden från E10an.

Skillnaden mellan detta koncept och de övriga gällande gruvlavarna är att gruvlavarna här hamnar precis utanför stadskärnan och blir därför ett mer markerat landmärke eftersom dess skala inte tas ned av omgivande byggnader.

Efter att ha studerat var den nya E10 korridoren är tänkt att gå så fick jag idén att den skulle placeras i anslutning till lavarna. Lavarna skulle då bli entrésymboler för staden. En första tanke var att t.o.m. placera vägdragningen mellan tornen, men det är nog en orealistisk tanke ur anläggningssynpunkt.

Oavsett om man anlägger E10 mellan tornen eller bredvid dem så är de ändå viktiga att behålla, då de skulle bli symboler för resenärer att de ankommit Kiruna samt att tornen skulle fungera som landmärken utifrån vilka man skulle kunna bygga upp sin mentala karta över det nya centrum. Ett sätt att säkerställa att de blir kvar och att de blir föremål för underhåll skulle vara att ge dem en aktiv funktion, exempelvis som utkikstorn.

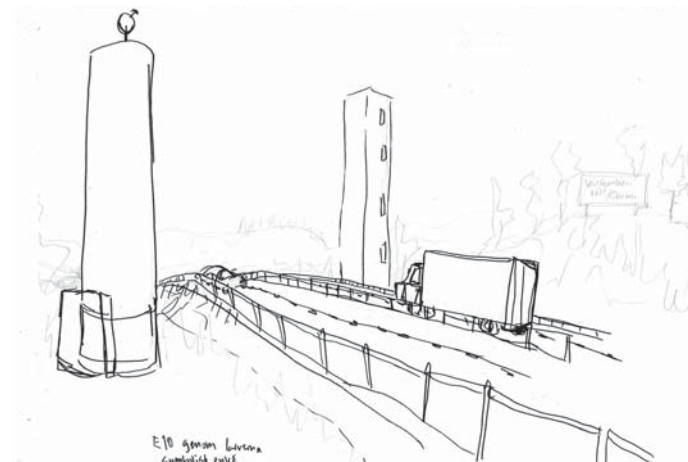


Bild . 36. Min första tanke var att man kunde anlägga E10an mellan gruvlavarna, vilka skulle bli som en slags port till Kiruna.

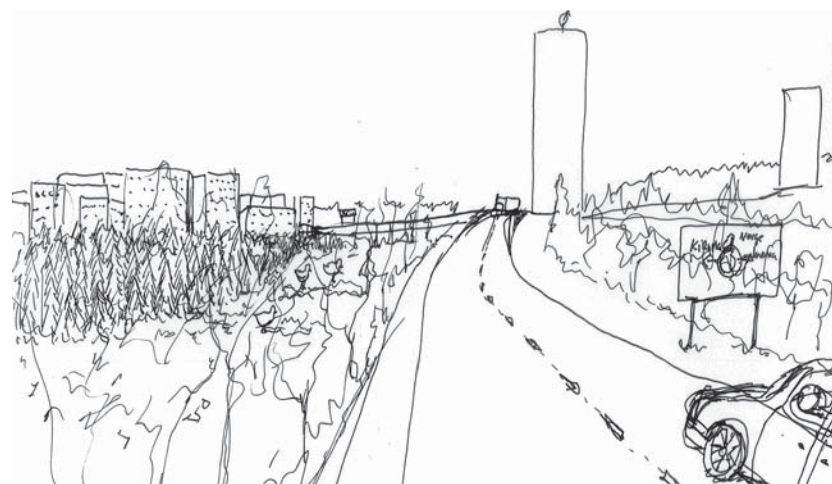


Bild 37. Istället anlade jag E10an vid sidan om gruvlavarna, vilka fortfarande blir en symboler för att man ankommer Kiruna även om de inte bildar en port till orten.



## KONCEPT 2- INSPIRERAT AV DEN SAMISKA KULTUREN

Det som jag funnit inom den samiska kulturen och hämtat inspiration från är:

- samiska mönster, former och föremål
- den stora vördnaden för naturen
- sita-tänk

Den samiska kulturen har relativt många fysiska former av arv; det finns många ornamenterade bruksföremål som kåsor och knivar. Inom slöjden finns det broderimönster för både tenn och garn och det finns kläder med färgteman och olika ornament. Men samerna kännetecknas också för sin vördnad för naturen och sin holistiska syn på kretslopp.

Det är många av mönstren och formerna som jag har låtit mig inspireras av och som har blivit förebilder för strukturerna i förslaget. Men andra tankar som är kopplade till det samiska arvet och som skulle kunna styra en framtida stadsutveckling är att vörda naturen och inte bygga på obebyggd mark, värna om renskötselområden och att inkorporera ett sita-tänk där man arbetar för exempelvis gemensamma odlingslotter eller gemensam resurshushållning i kvarter.



## ETT FÖRSTA SKISSANDE

De fenomen kopplade till samisk kultur som jag tagit fasta på i detta koncept är vördnaden för naturen, samiska mönster och att bevara renbetesområden i så stor mån som möjligt. Detta har inneburit att mina designprinciper har varit att bygga på redan använd mark, att skapa strukturer efter de samiska mönstren och även låta samiska föremål och mönster återkomma i stadsmiljön.

De samiska mönstren blev alltså till olika strukturer i plan. Mönstret från ett tennarmband blev en villastruktur, ett flätmönster på ett knivskaft blev stukturen för centrum, vilket sedan utvecklades till en triangelstruktur och ytterligare ett knivskaftmönster blev till en bostadsstruktur med punkthus.

Eftersom en av mina designregler blev att inte bygga på obebyggd mark och att värda renbetesmark valde jag att i det här förslaget placera stationen utanför centrum, i anslutning till den befintliga järnvägsdragningen. På så sätt togs inte ny mark i anslutning för banvallar. Detta medförde också att stationen inte blev en entrépunkt i centrum. Centrumbebyggelsen fick en triangulär struktur och tanken var att den skulle vara rätt tät, för att på så vis skapa en stadskänsla.



Bild 38. Det första intuitiva skissandet utifrån koncepten

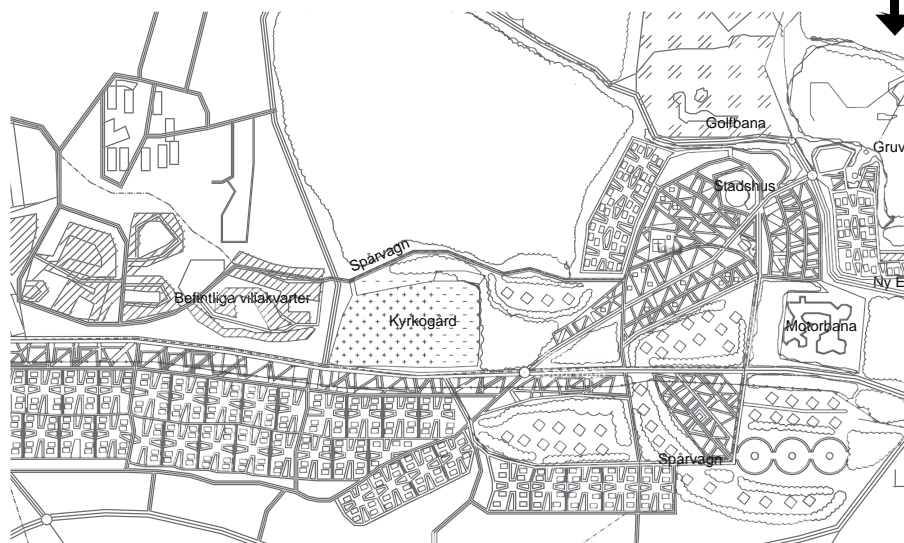


Bild 39. Formerna renodlas digitalt

HITTA FORMER

GÖRA ANTAGANDEN OM  
INFRASTRUKTUR

RENODLA FORMER

TITTA I DEN STORA SKALAN FÖR  
ATT HITTA SPÄNNANDE PLATSER I  
DEN LILLA

## INZOOMADE OMRÅDEN

Här valde jag att titta närmare på de tre hustypologierna som skapats utifrån samiska föremål. De har olika spatiala uttryck och olika skalor. Speciellt villaområdet tyckte jag verkade vara en spännande sturktur att undersöka.

Centrumstrukturen i plan behövde utvecklas och definieras i 3D för att jag skulle få en bättre förståelse av vad de olika triangulära formerna skulle kunna ha för funktion.

Flerfamiljshusområdena tycktes ha ett stort värde då de hade så omfattande grönytor omkring sig. Detta värde fick senare omvärderas efter 3D-modelleringen.

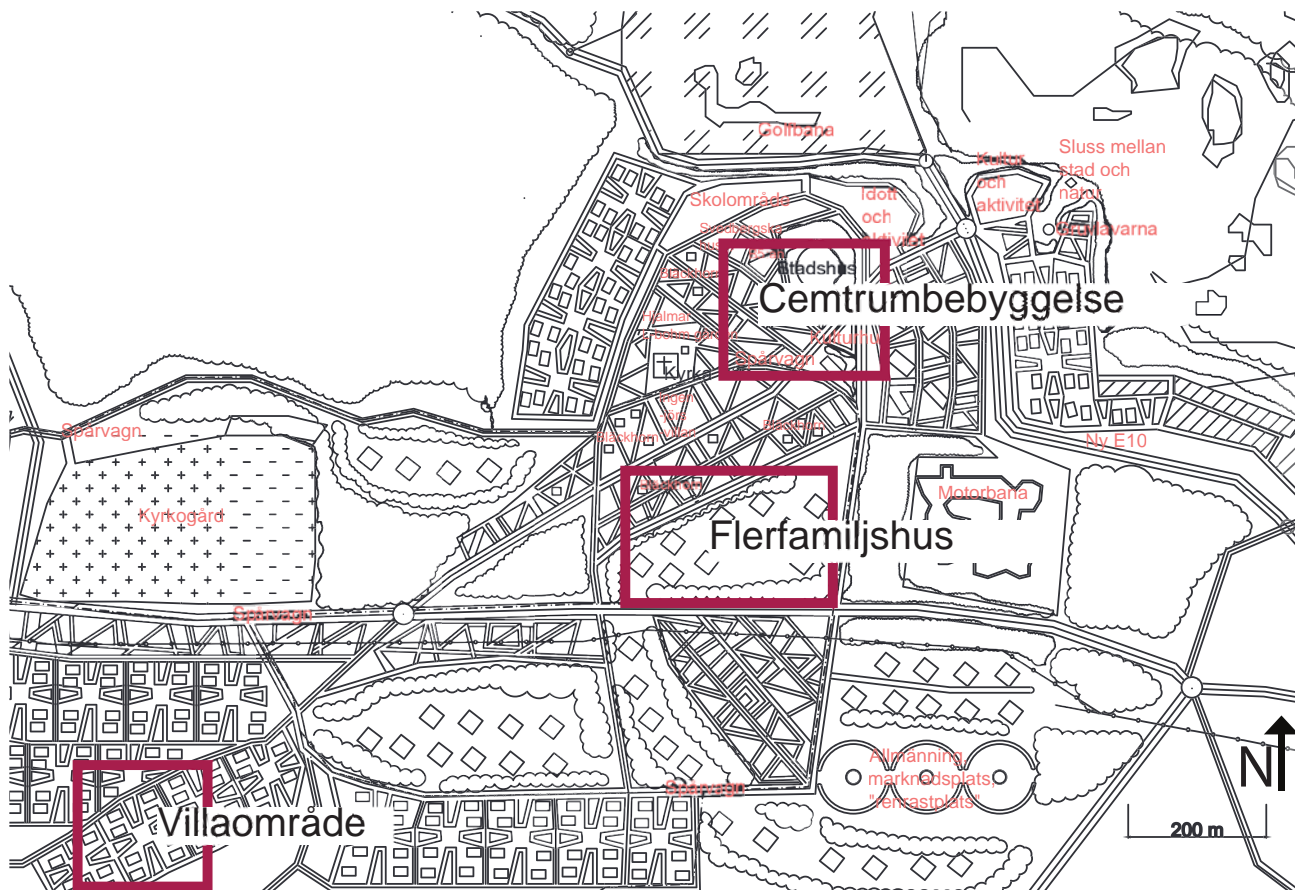
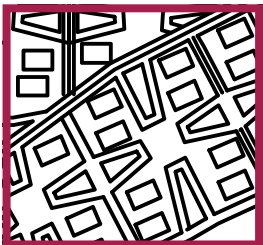


Bild 40. Som nämnt vid förra konceptplanen så gjorde jag antagande en om var exepelvis handel skulle kunna lokaliseras. Skissen här visar också frukten av omrevideringen jag gjorde angående järnvägsstationen; i det första skisskedet placerade jag den vid centrum, men när jag tittade på var eventuella järnvägsspår skulle kunna gå insåg jag att stationen måste läggas i anslutning till befintlig järnväg för att inte ta renbetesmark i anspråk, vilket var ett av deignreglerna jag satte upp utifrån det samiska konceptet.



## VILLAOMRÅDE



## INSPIRATION

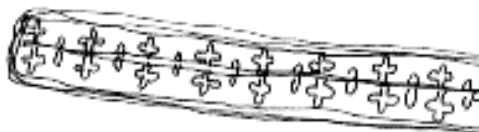


Bild 41. Tennarmband.

För den här stukturen har ett tennbroderiarmband varit formgivande element. Efter att ha skissat och lekt med formen från broderiet ett tag insåg jag att den struktur jag fått fram påminde genom sin upprepning om en villastruktur. Jag tog beslutet att jag skulle undersöka strukturen som en villastruktur, renodlade formen i CAD och började sedan i 3D-modelleringen att sätta in huskroppar i strukturen.

De små ”vikar” som delar upp formen i fyra lite större ytor blev genomfatsvägar och de större ytorna delades upp till tomter. Antingen skulle ytorna kunna bli fyra mycket stora

tomter eller så skulle de kunna delas upp till åtta mindre. Alternativt så skulle man kunna blanda och t.ex. skapa två stora och fyra små tomter. Det skulle vara bra ur ekonomisk synpunkt, då det skulle kunna locka många olika intressenter och typer av hushåll.

Innanför genomfartsvägarna blidas små triangulära ytor vilka skulle kunna fungera som serviceytor för exempelvis snöupplag eller gästparkeringar.

I mitten av tennbroderistrukturen bildas ett rum, vilket skulle kunna användas som en gemensam grönyta. Tanken är att ytan skulle ansluta till alla tomter och att gränsen mellan tomt och yta skulle vara odefinierad. Den gemensamma grönytan skulle alltså flyta in på tomterna.

Det här är ett bra exempel på förtjänsten med att använda sig av mönster som inspiration; hade jag närmat mig uppgiften med att skapa ett villakvarter på ”vanligt” sätt, alltså genom att inspireras av befintliga stukturer och genom att titta på hur villakvarter vanligen ser ut hade jag troligtvis inte kommit på den struktur som jag har skapat här. Mönstret och följaktligen konceptet samt det experimenterande arbetssättet hjälpte mig och fick mig att hitta nya former, fick mig att gå utanför tryggheten och därmed faktiskt finna en gestaltning jag mest troligt inte skulle ha funnit annars.

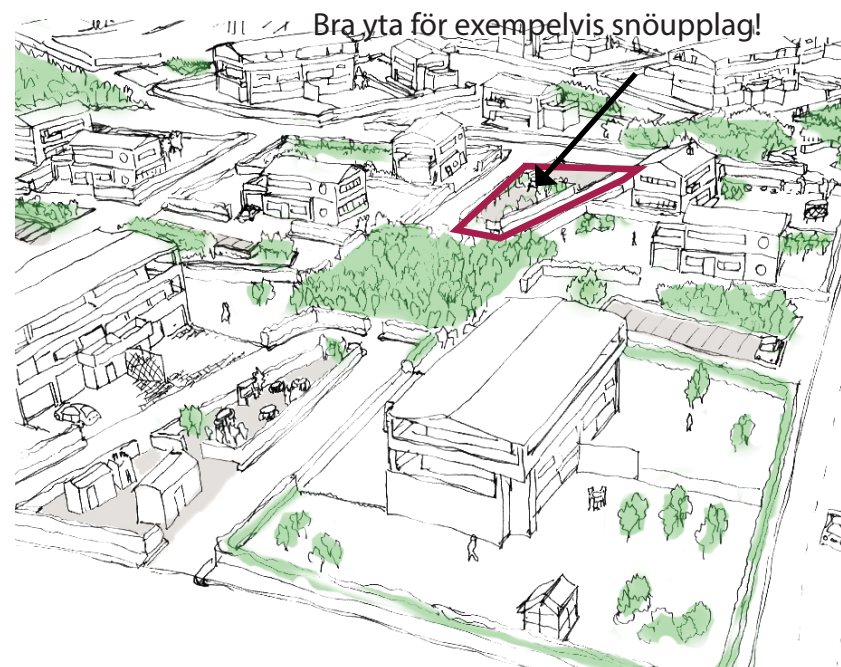
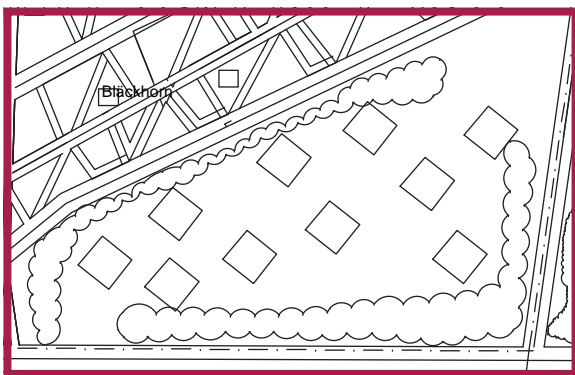
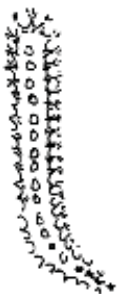


Bild 42. Strukturen ger möjlighet för många olika former av boende i och med att tomterna kan varieras; antingen behållas i sin helhet eller styckas upp i mindre. Här ovan har jag skissat in sk. stadsvillor där två familjer bor i samma hus, medan tomten delas upp i två mindre trädgårdar. Tomten kan också delas upp helt och två mindre villor skulle kunna byggas.

## FLERFAMILJSHUS



### INSPIRATION



Dekoren på en knivslida (se bild här till vänster) associerade jag till punkthus omgivna av sammanhängande grönområden, vilket också blev vad jag gestaltade. Tanken var att de omgivande grönområdena skulle omsluta husen och också fungera som kompensation för boende som inte hade tillgång till egen uteplats. Eftersom punkthus kan innehålla relativt många hushåll skulle grönytan per

person bli rätt låg om inte de omgivande grönområdena fanns. Att skapa extensiva grönområden runt punkthusen skulle alltså balansera upp mängden grönyta per person. Efter att ha dragit upp formen i 3D insåg jag att det jag skapat inte var olik många miljonprogramsområdet, med den skillnaden att jag inte förespråkade lika höga hus.

Förutom de omgivande grönområdena tänkte jag också på att skapa mindre rum för rekreation och lek i direkt anslutning till husen, men det, i kombination med att området är uppdelat av vägar (som är nödvändiga ur tillgänglighetsaspekt) skulle kunna få området som stort att upplevas som väldigt splittrat. Tanken när jag skissade var att människor skulle kunna röra sig mellan de mindre rummen. T.ex. skulle flera mindre tema-lekplatser kunna skapas, men i och med det omfattande vägnätet i området finns risken att en sådan idé inte skulle upplevs som positiv ur säkerhetssynpunkt.

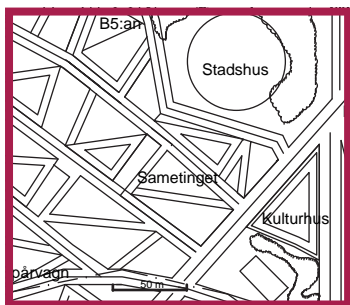
Grattis, jag gjorde ett miljonprojektområde!



Bild 43. Rummen mellan husen blir för odefinierade och det blir svårt att knyta ihop utemiljön p.g.a. det omfattande vägnätet, vilket behövs ur tillgänglighetsaspekt.



## CENTRUMBEBYGGELSE



### INSPIRATION



Bild 44. Ristat flättnöster.

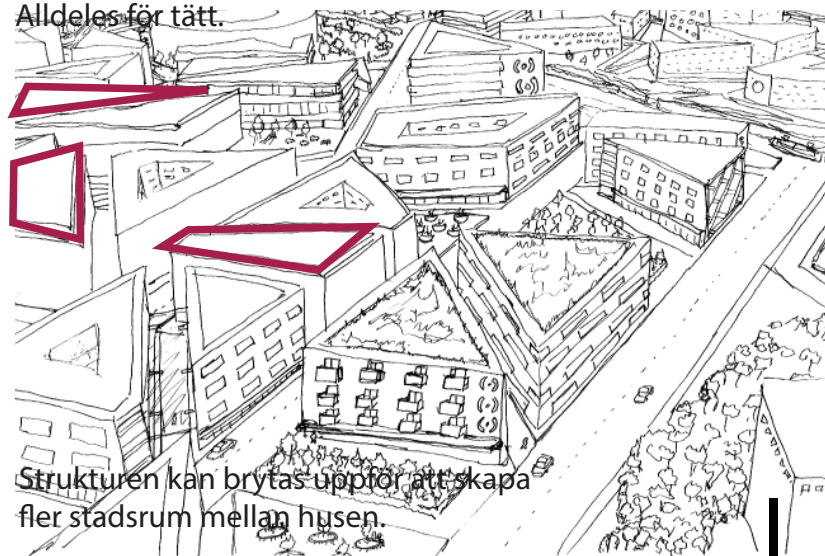
Även denna gång var det en kniv som jag hämtade inspiration från. Ett flättnöster blev underlag för skissandet. Flättnöster utvecklades till en triangulär struktur när jag arbetade med mönstret i en digital plan. I 3D-modellen bröt jag sedan upp strukturen så att vissa tringlar blev hus medan andra blev stadsrum. Trots att jag från början bröt upp strukturen så blev den ändå väldigt tät. Alltså fick jag göra en andra gallring och öppna upp strukturen ytterligare.

Fördelen med strukturen är den slumpmässiga ordningen av hus och öppna ytor; det skapar en variation i stadsmiljön. Samtidigt är nog strukturen bra ur vindsynpunkt, då tunnlar inte kan bildas i samma utstäckning som om det var ett rutnätsmönster. Risken finns dock

att den teorin bara stämmer till hälften, då jag också har relativt raka gator insprängda mellan de omväxlande kvarteren. Detta för att skapa en kontrast mellan det ordnade och det ostrukturerade.

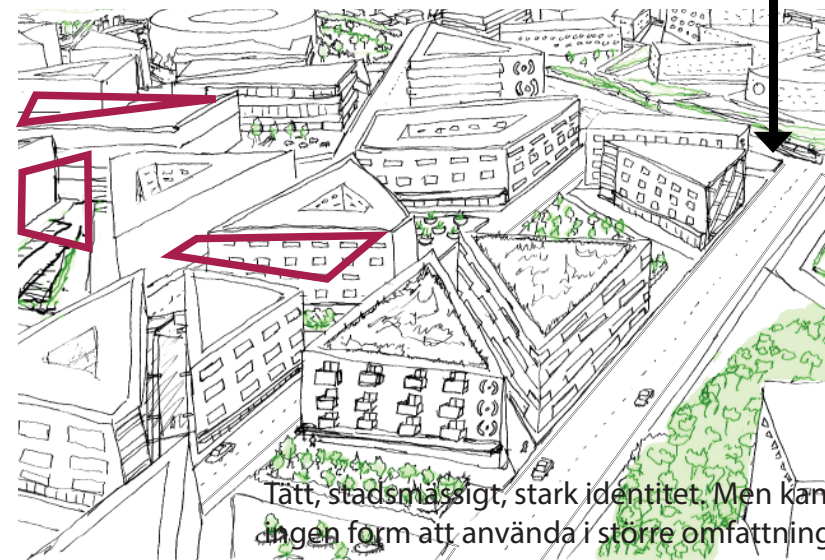
Det största problemet med strukturen är nog att den knappast kan anses vara kostands-effektiv. Jag har svårt att tro att många skulle vilja bygga triangulära hus då det inte är rationellt. Alternativt skulle strukturen på gator och tomter kunna behållas medan husen skulle vara av det vanliga rationella slaget. Dessutom skulle strukturen kunna begränsas och bara användas i ett eller två kvarter. Dessa skulle då skapa en intressant kontrast till den omgivande miljön och vara identitetsgivande åt centrumkärnan.

Alldeles för tät.



Strukturen kan brytas upp för att skapa fler stadsrum mellan husen.

Bild 45. Mycket tät husstruktur.



Tätt, stadsmässigt, stark identitet. Men kanske ingen form att använda i större omfattning.

Bild 46. Den täta strukturen kan brytas upp och fler små stadsrum kan skapas.

## CENTRUMBEBYGGELSE

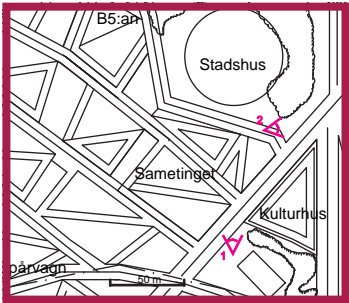
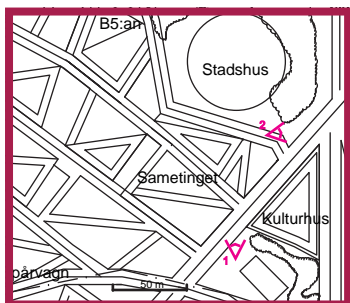


Bild 47. Den omväxlande strukturen skapar med sina vinklar och vrår en intressant upplevelse på marknivå. Det finns en variation mellan de mycket smala, nästan grändliknande korridorerna och de öppna större rummen. Det blir en blandning av omslutenhet och möjlighet till utblickar.



## CENTRUMBEBYGGELSE



## INSPIRATION

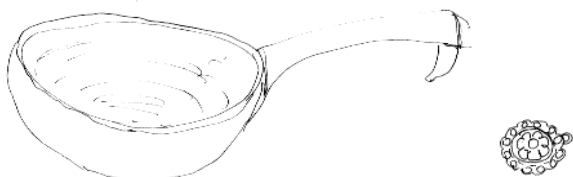


Bild 48. Kåsa och silverbrosh.

Jag ville undersöka hur samiska former och föremål skulle kunna användas i mindre skala, nere på gatunivå. Jag skissade på att använda kåsan som en sittmöbel, eller då som en skulptur vilken skulle kunna användas för lek eller som sittyta. En informell sittyta.

En silverbrosh blev inspiration för ett markbeläggningsmönster i exempelvis gummiastfalt. Andra exempel skulle kunna vara att utifrån ett tennbroderi göra en blomsterplantering eller utifrån mönster från flätade band göra väggmålningar.

Sådana här översättningar av samiska föremål till former i gatunivå är något som man skulle kunna arbeta vidare med. T.ex. skulle man kunna anordna tävlingar där invånarna fick göra sina tolkningar av kulturarvsanknutna föremål och några förslag kunde sedan bli en del av den framtida stadsmiljön. Det som skulle vara intressant är just om invånarna själva fick göra den tolkningen, till skillnad från att kommunen skulle exempelvis anlita en konstnär.

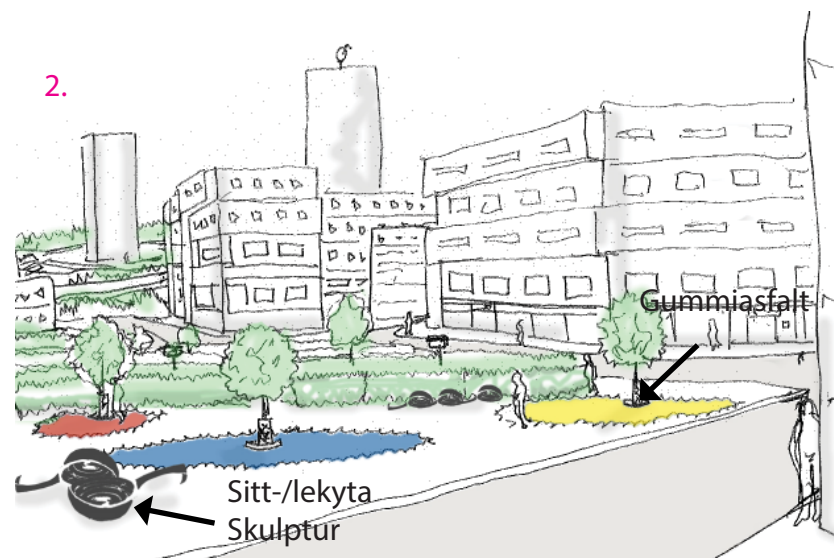


Bild 49. Samiska föremål skulle kunna inspirera till skulpturer i stadsrummet.



## NJALLOR OCH SITOR

Ett samiskt föremål jag ville använda i förslaget var njallan, den samiska förvaringsboden. Frågan är hur den skulle kunna användas i staden. Skulle en funktion som förråd behövas även här? Eller skulle den kunna få en ny användning. Den skulle kunna utsättas för ett performativt experiment där njallor placeras ut i staden och sedan får brukarna bestämma dess innebörd och användning. Kanske skulle ingenting hända eller så skulle de bli ett sätt att aktivera stadens gator (eller bli offer för skadegörelse, men det kanske också är en form av aktivitet).

Sitan var ett socialt nätverk där flera familjer samarbetade för att klara försörjningen. Detta sätt att arbeta tillsammans skulle kunna implementeras i bostadskvarter där medlemmarna tillsammans ta hand om exempelvis avfallshantering genom att ha en gemensam kompost eller dylikt. I dagsläget finns det en trend att ha *community gardens*, för kvarteret gemensamma trädgårdar, vilket skulle kunna kopplas till sitor genom att människor samlas kring ett gemensamt mål. Att ha en gemensam trädgård skulle vara ett alternativ (med tanke på klimatet skulle det gissningsvis även få inbegripa ett gemensamt växthus). Oavsett så är sita-tänket än en gång aktuellt och då det dessutom är kulturarvsankutet har det en än större dignitet och ett värde i Kiruna.

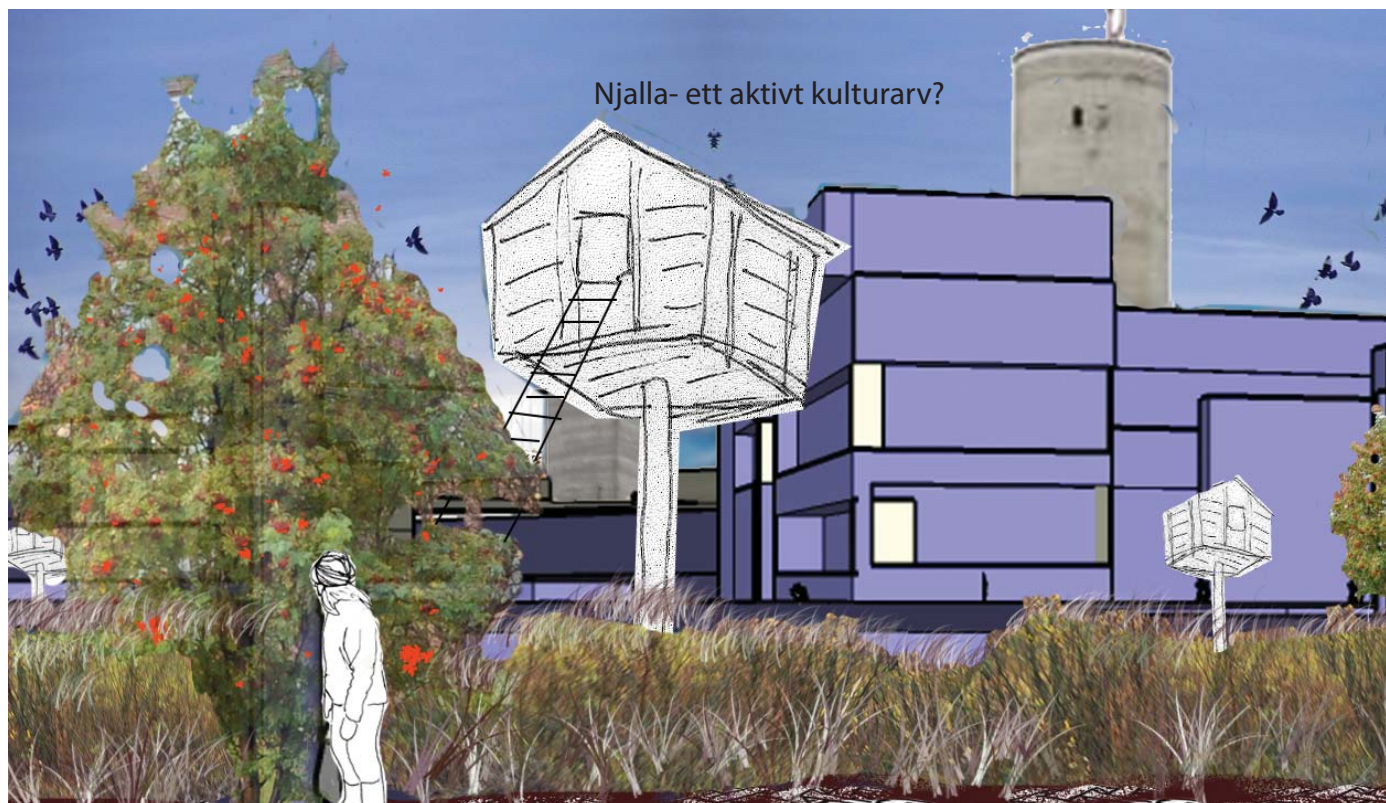


Bild 50. Njallor skulle kunna utplaceras i staden som ett socialt experiment och konstinstallation. Deras användning skulle definieras av brukarna.

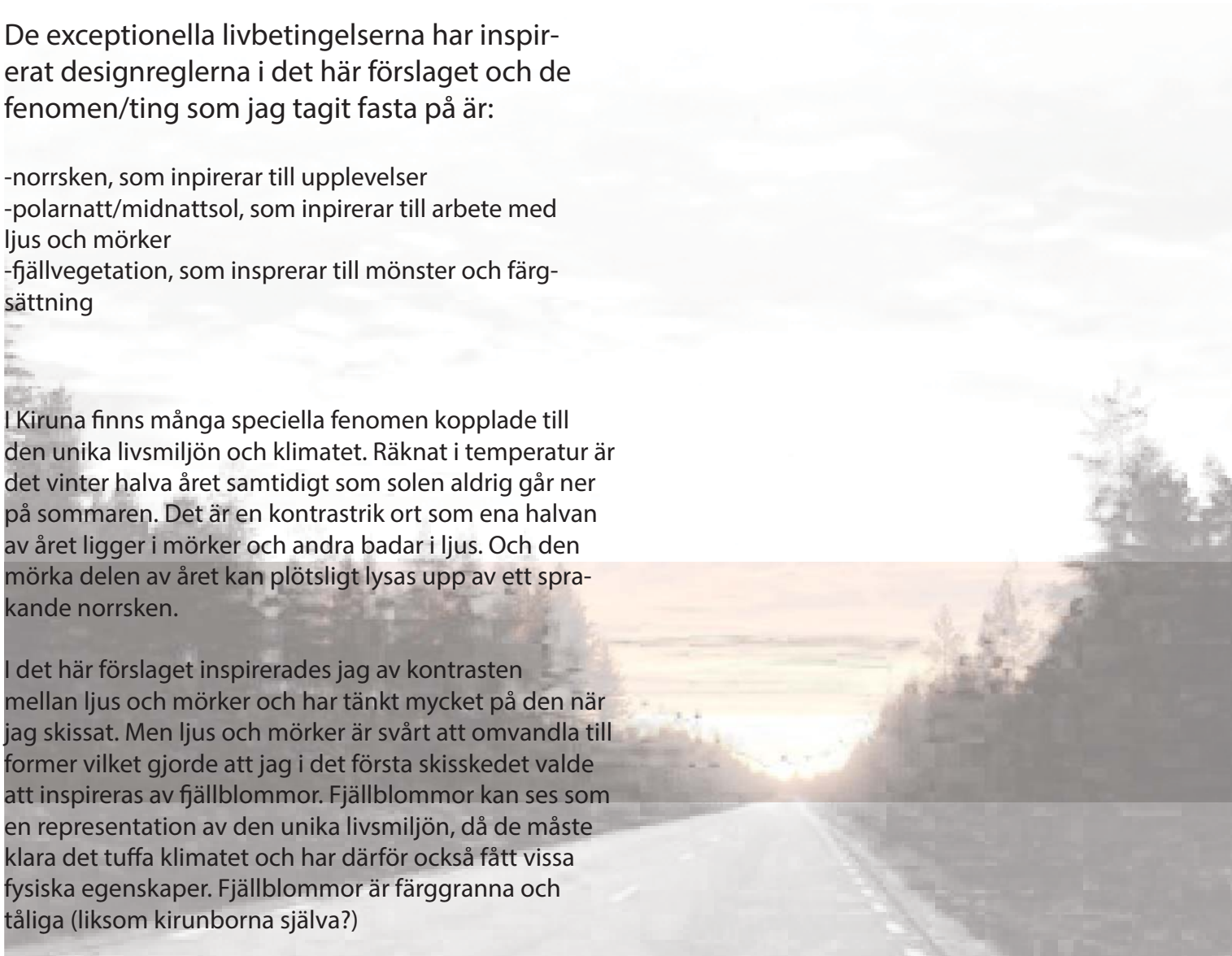
# KONCEPT 3- INSPIRERAT AV DEN EXOTISKA ORTEN

De exceptionella livbetingelserna har inspirerat designreglerna i det här förslaget och de fenomen/ting som jag tagit fasta på är:

- norrskan, som inspirerar till upplevelser
- polarnatt/midnattsol, som inspirerar till arbete med ljus och mörker
- fjällvegetation, som inspirerar till mönster och färgsättning

I Kiruna finns många speciella fenomen kopplade till den unika livsmiljön och klimatet. Räknat i temperatur är det vinter halva året samtidigt som solen aldrig går ner på sommaren. Det är en kontrastrik ort som ena halvan av året ligger i mörker och andra badar i ljus. Och den mörka delen av året kan plötsligt lysas upp av ett sprakande norrsken.

I det här förslaget inspirerades jag av kontrasten mellan ljus och mörker och har tänkt mycket på den när jag skissat. Men ljus och mörker är svårt att omvandla till former vilket gjorde att jag i det första skisskedet valde att inspireras av fjällblommor. Fjällblommor kan ses som en representation av den unika livsmiljön, då de måste klara det tuffa klimatet och har därför också fått vissa fysiska egenskaper. Fjällblommor är färggranna och tåliga (liksom kirunborna själva?)





## ETT FÖRSTA SKISSANDE

Byggstenarna i det här konceptet har varit lokala fenomen som midnattssol, polarnatt och norrsken, men också den lokala floran och den naturnära miljön. Tanken har varit att i stadsmiljön skapa rum där det finns förutsättningar att uppleva de lokala livsbetingelserna till fullo.

Precis som sameförslaget så blev ett mönster ofta en representation av en bygnadsstruktur. Centrumbebyggelsen skapades efter formen av en norna, villaområden efter en isranunkel, flerfamiljshus efter en smalviva osv.

Stationen placerade jag nära centrum, fast inte precis mitt i eftersom jag tänkte att det skulle skapa en tystare stadskärna. Genom placeringen så skärs inte kontakten till naturområden av. För att binda ihop centrum och stationen anlade jag ett centrumstråk, vilket kännetecknas av de upprepade halvcirulära formerna som löper i ett band på planerna här bredvid.



Bild 51. Det första intuitiva skissandet utifrån koncepten



Bild 52. Formerna renodlas digitalt

HITTA FORMER

GÖRA ANTAGANDEN OM  
INFRASTRUKTUR

RENODLA FORMER

TITTA I DEN STORA SKALAN FÖR  
ATT HITTA SPÄNNANDE PLATSER I  
DEN LILLA

## INZOOMADE OMRÅDEN

Som sagt så blev mönstrena sammanlänkade med en viss bostadstypologi och därför valde jag att titta närmare på några av dessa. De valda områdena att titta närmare på består dels av olika typologier, men de har också rätt varierade i spatial struktur, vilket ger ett varierat underlag för undersökandet i vilka platser konceptet kan ha genererat.

Jag tittar också närmare på det som jag kommit att kalla en norrskensskådeplats. Den är ett exempel på det icke formgivna kulturarvet, där fokus legat på att skapa en scen för kulturarvet istället för att skapa något nytt utifrån arvet, likt jag har gjort med de funna mönstrena. Egentligen kan kanske inte norrskenet i sig själv betraktas som ett kulturarv, men det är ett fenomen som är starkt kopplat till platsen och därför till kulturarvet; det är ett identitetsbärande fenomen som man mentalt kopplar till orten.

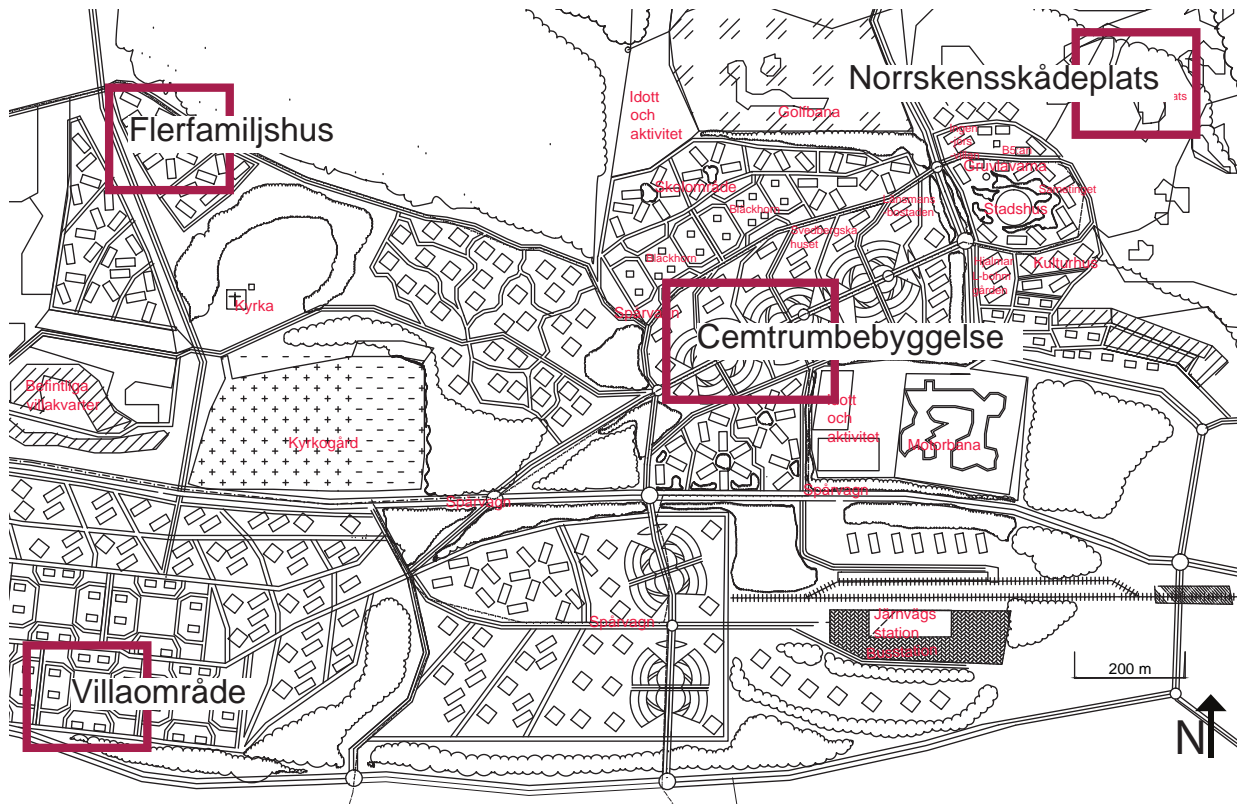
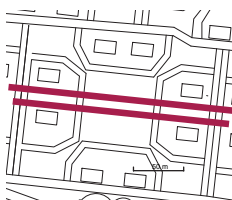
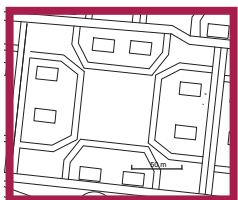


Bild 53. Den här skissen fick ett rätt likartat uttryck som det första skissutkastet. De enda förfiningar jag gjorde var att göra om utsträckningen av järnvägsspåren, vilket senare visade sig vara "onödigt" arbete eftersom jag ändå inte valde att titta närmare på ett område som berördes av järnvägen. På plussidan är att jag numer vet vad säckstation innebär.



## VILLAOMRÅDE



Jag delade upp formen eftersom jag upplevde ytan i mitten för stor.



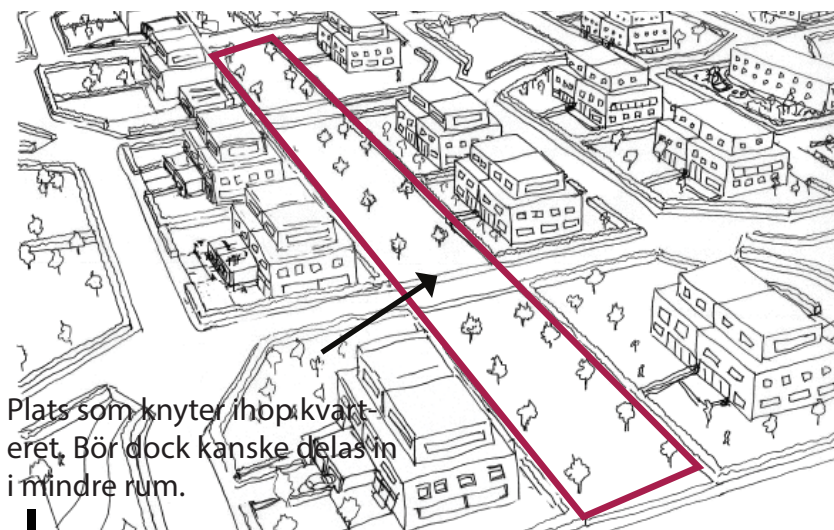
Bild 54. Isranunkel

Isranunkeln har fem kronblad men jag valde att stilisera formen och skapa en struktur med fyra kronblad, där konturen av kronbladen blev genomfartsvägar i kvarteret. Själva kronbladen blev tomterna och vid sidan av kronbladen bildades restytor vilka skulle kunna användas som lekytor, parkeringar, hundrastningsområden mm. I mitten bildades en stor tom yta, vilken jag valde att dela upp i tomter. Mellan tomterna skapades då ett mindre, tomt utrymme som jag valde att låta löpa ut på sidorna och dela upp kronbladen i två tomter. På så sätt skapades en sammanhängande avlång yta som binder

ihop hela kvarteret. Den gemensamma ytan skulle antingen kunna hållas relativt öppen för att ge plats åt fotbollsspelande eller andra utrymmeskrävande aktiviteter, eller så skulle ytan kunna delas upp i mindre rum med hjälp av vegetation. Tanken var att den centrala ytan då skulle kunna ha en mer naturlig karaktär medan ytorna vid sidan om kronbladen skulle kunna vara mer strikta, mer parklika.

I och med att stukturen är genombruten av vägar så kan det diskuteras om det är en säker miljö för mindre barn. Då detta är ett villaområde är troligtvis småbarnsfamiljer som är den primära målgruppen i ett sådant här område. Dock skulle mest troligt hastigheterna inte vara så höga genom området, vilket skulle kunna minska säkerhetsrisken.

Precis som i sameförsälgets villastruktur så upplever jag att mönstren även här hjälpt mig att hitta stukturer jag inte annars skulle funnit. Samtidigt är denna villastruktur med tanke på de större sidorestyrtorna kanske mer opraktisk än den i sameförslaget. I den här stukturen tas inte marken tillvara på ett så bra sätt.



Plats som knyter ihop kvarteret. Bör dock kanske delas in i mindre rum.

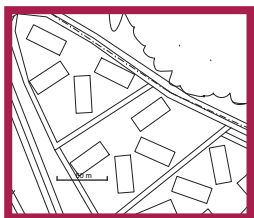
Bild 55. En större yta bildas i mitten av kvarteret



Möjlighet att anlägga gemensam gröning. Eller varför inte ett gemensamt potatisland eller växthus?

Bild 56. Den stora ytan skulle kunna brytas upp i flera mindre rum.

## FLERFAMILJSHUS



### INSPIRATION



Formen av en smalviva stiliserades och översattes till en flerbostadsstruktur. Blomman användes här inte i sin helhet utan vissa av kronbladens plockades bort för att anpassa strukturen till vägnätet. Det skapade också en större variation i strukturen.

Eftersom husen inte ligger linjärt bredvid varandra så minskar risken för insyn. Att formen varieras gör att det mellan husen skapas olika stora och olikformade rum. Det skapar en variation av platser, där vissa kan användas för lek, andra större ytor kan planteras med omfattande vegetation och vissa kan användas för parkering. Min tanke här har varit att sprida ut parkeringsytorna istället för att skapa ett eller två stora dominerande parkeringslandskap.

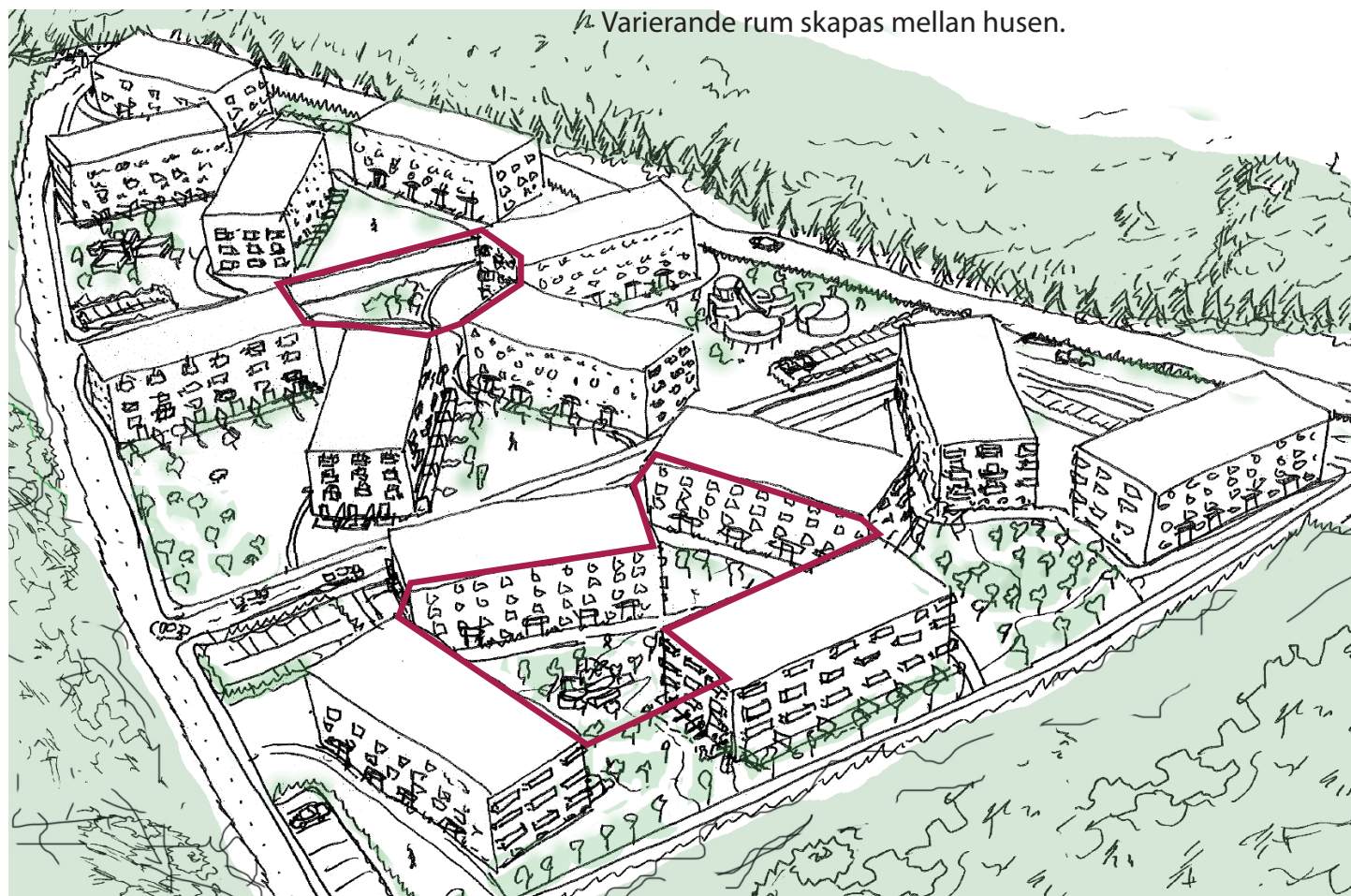
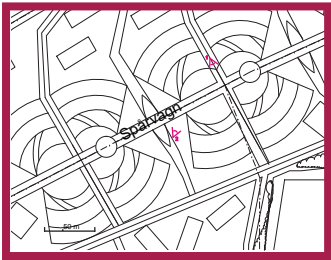


Bild 57. Mellan husen skapas olikformade rum, vilket ger en variation i utemiljön.



## CENTRUMBEBYGGELSE



## INSPIRATION



Nornans form omvandlades här till centrumbebyggelse. Från nornan hämtade jag den rundade formen som påminner om en åtta. Genom att upprepa formen skapades tre större åttor, vilka fick utgöra den centrala bebyggelsen. Samma form skulle också sedan löpa ned till stationen och vara symbol för centrumstråket. Formen skapar en omfamnande rumslighet och accentuerar centrumstråket.

I mitten av åttorna är det tänkt att spårväg ska gå och ytan som bildas inom åttorna ska ha en slags shared space karaktär, fast där spårvägen markeras med avvikande material. Åttorna består av två rader hus, där den inre raden ska ha en lägre höjd än den yttre för att

på så vis släppa in mer ljus på torget. Färgskalan på platsen ska vara väldigt ljus som ett led i det jag har kommit att kalla ljusterapurum. D.v.s. att det offentliga rummet i staden ska vara i ljusa färger för att motverka den mörka årstiden, likt en ljusterapibehandling i stadsskala. Som ett led i detta är också tanken är också att man ska lägga stor vikt vid effektiv belysning (jag försöker illustrera detta på följande sida).

Fördelen med formen är som sagt att den skapar ett tydligt rum och den skulle ha en stark identitet som tydligt markerar centrumbebyggelsen. Att formen sedan upprepas längst en längre sträcka kan dock motverka centrumkänslan, motverka att det finns *en* plats som upplevs som kärnan i staden.

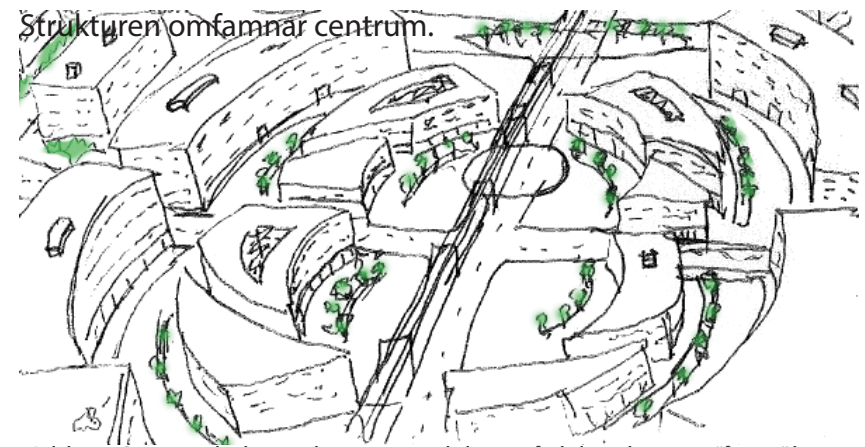


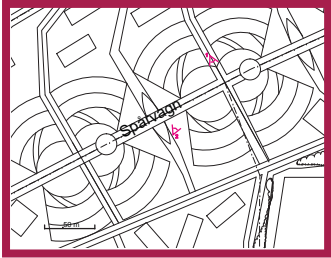
Bild 58. Centrumbebyggelsen är uppdelat i två delar: den inre "åtta" har en lägre hushöjd än den yttre, för att på så vis få in mer ljus på torget i mitten



...eller centrumstrukturen är ett enda stort omfamnande rum. Uppdelat i tre delar.

Bild 59. Den rundade formen upprepas utefter kollektivtrafikstråket, vilket löper i mitten av strukturen.

## CENTRUMBEBYGGELSE



1. Ljusterapirum när det är mörkt...

Bild 60. Vintertid på kvällen, eller då på eftermiddagen, så lysas centrum upp av spännande belysning.



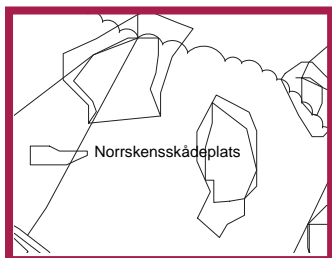
2. och Ljusterapirum när det är ljust.

Bild 61. På vinterdagarna hjälps ljuset i stadsrummet upp av en ljus färgskala.

Karaktärgivande och spännande belysning dominerar stadsrummet under den mörka årstiden och för att få så mycket ljus som möjligt är färgskalan i stadsrummet också mycket ljus. På vinterdagarna lysas centrum upp av snön och de vita väggarna.

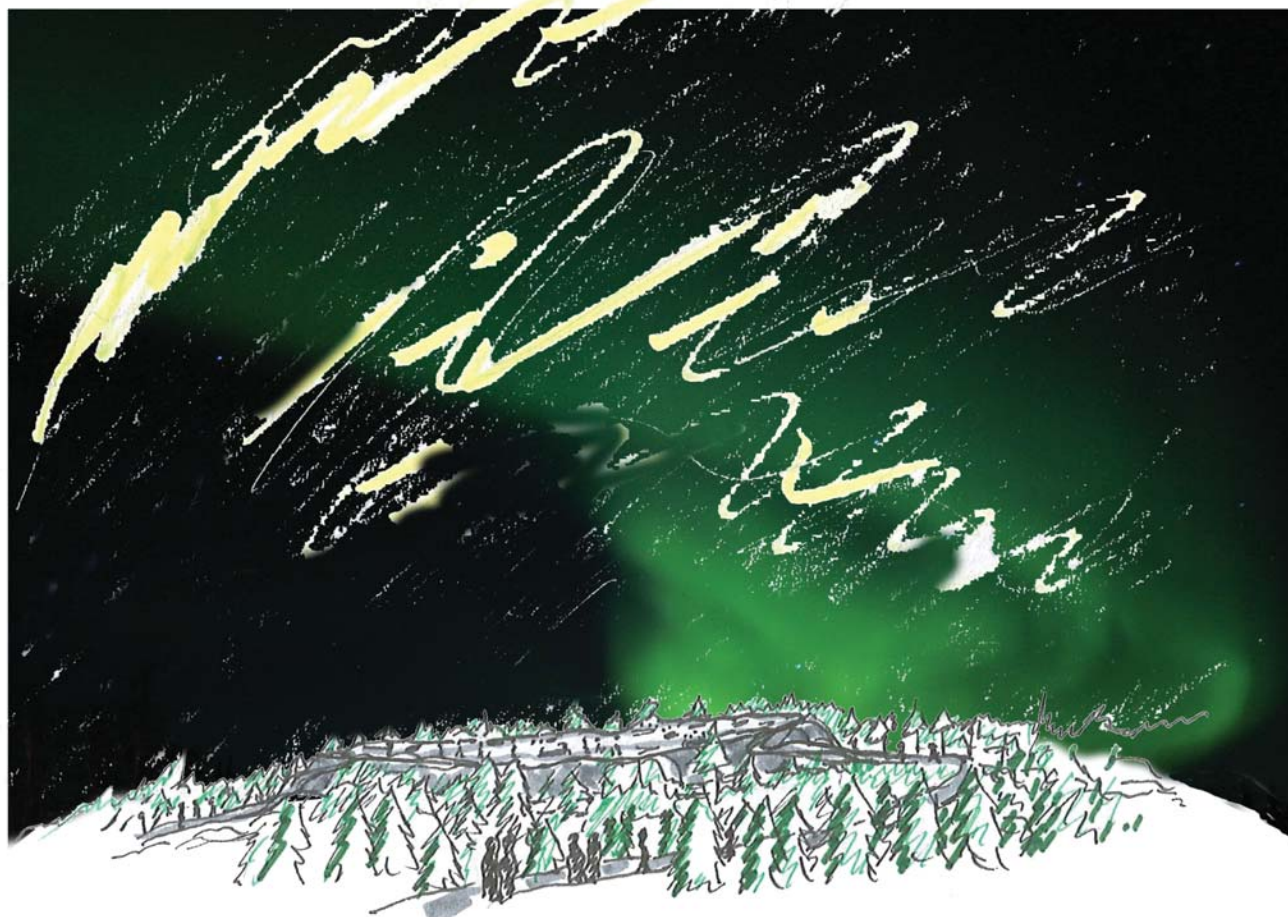


## NORRSKENSSKÅDEPLATS



Norrskenet är ett fascinerande fenomen och som sagt under beskrivningen om dagens Kiruna så finns det på orten idag norrskensturism. Min tanke var att i anslutning till stadskärnan anlägga ett stråk upp till det gamla gruvområdet nordväst om Tuolluvaara och där öppna upp en glänta till vilken man kan bege sig vid norrskensutbrott för att beskåda skådespelet. Det vore bra att hitta en plats som ligger i anslutning till kärnan men som samtidigt är en liten bit ifrån stadens ljus, för att på så sätt skapa bra förutsättningar för att kunna uppleva norrskenet till fullo.

Sådana platser finns med stor sannolikhet redan idag, men jag vill mena att man genom att aktivt skapa en sådan plats, göra den känd för hela staden och för turister, kan ge platsen andra värden också. På platsen kan man t.ex. samlas på midsommarafton eller nyår. Det skapas en mötesplats och blir samtidigt en del i den tidigare nämnda norrskensturismen.



*Norrskens skådeplats*

Bild 62. Genom norrskensskådeplatsen aktiveras en viss plats i människors medvetande och ger platsen fler betydelser utöver som scen för norrskensskådespeleriet.

# SAMMANFATTNING KONCEPT

## KONCEPTENS LYCKADE PRODUKTER:



### Villaområde inspirerat av tennarmband

De uppkomna restytorna ger en variation av användningsområden. Det gemensamma grönområdet i mitten har en samlande funktion.



### Flerfamiljshusområde inspirerat av smalviva

Strukturen skapar mellan husen varierande rum med varierande skalor.



### Njallor och sitor

Att använda det samiska kulturarvet på ett nytt sätt, där man skapar en diskussion om vad arvet innebär, är intressant.

## KONCEPTENS MINDRE LYCKADE PRODUKTER:



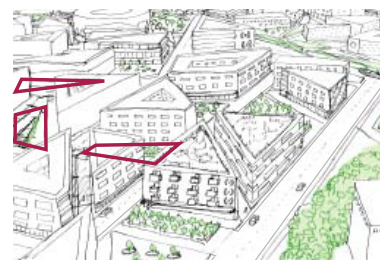
### Flerfamiljshusområde inspirerat av knivmönster

Rummen mellan husen blir för odefinierade och rörelsestrukturen bryts upp av ett rörigt vägnät.



### Flerfamiljshusområde inspirerat av organisk form

Ett för stort fokus på form i plan genererar en alldeles för tät bostadsstruktur.



### Centrumbebyggelse inspirerat av flätmönster

Strukturen blev alldeles för tät tack vare att jag fokuserade så mycket på formen. Dock finns här en kvalitet genom de omväxlande rum som bildas mellan husen. Detta är inte en struktur att använda i större utsträckning, utan skulle kunna vara tongivande åt några få kvarter.



# UTVÄRDERING ARBETSMETOD

Hjälpte mina designregler och därigenom min metod med kulturarvet som en ledstjärna? Genom att utvärdera min process mot de designprocesser som beskrivits under teori-kapitlet i detta arbete så får jag en förståelse för vilka steg som jag kan ha hjälpts igenom men också vilka jag missat genom mitt sätt att arbeta. Var i designprocessen passar de steg jag tagit i projektet in?

## DESIGNPROCESSEN

Christopher Jones skriver att designprocessen innehåller 1) analys där man definierar de krav som projektet ställer, d.v.s. problemformulering, 2) syntes, där man kommer på lösningar till de behov man fann i analysfasen, 3) sammanställning av lösningarna till ett sammanhållet förslag och 4) utvärdering där man ska utröna förslaget för- och nackdelar och hur bra det möter kraven som listades i analysfasen. Utifrån bedömningen ska man sedan göra ett slutgiltigt förslag (Murphy 2005, sid. 50).

Mitt arbete har haft en likanande struktur, fast där analysen inte i så stor skala bedrivits av mig själv, utan jag har lutat mig mot det material Kiruna kommun har frambringat. Det som jag mest analyserat är vad som utgör Kirunas kulturhistoria. Vikten i mitt arbete har legat på själva syntesfasen, där mina koncept har fått utgöra grunden för

designförslagen. Sedan har då mina koncept sammanställts till förslag, vilka har blivit utvärderade.

Det som skiljer min process från den Murphy (2005, sid. 50) beskriver är att jag från början bestämde koncepten (detta då utifrån tanken att Kiruna efterfrågar en identitet, vilket förvisso kan ses som en första analys) och sedan försökte implementera dem på platsen. Man kan alltså i viss mån se det som att syntesfasen kom före analysfasen. Själva problemformuleringen bestod, förutom konstaterandet att Kiruna efterfrågar en identitet, av mer allmänna saker som att den nya stadskärnan måste knyta an till det befintliga samt att den måste knyta an till kommunikationsleder, som flyg- och tågtrafik. Eftersom jag bestämt koncepten innan så fick analysfasen en mindre tyngd än vanligt; oavsett vilka problem som listades i analysfasen så skulle de komma att påverkas av koncepten. Istället för att koncepten skulle styras av analysfasen.

Enligt Hideo Sasaki (2002, sid. 35) finns det tre steg i designprocessen. Steg ett, *Research*, handlar om att undersöka och söka fakta och därigenom få förståelse för allt som rör projektet. Steg två, *Analysis*, handlar om analysera det man hittade i steg ett och förstå hur delarna hör ihop och det tredje steget, *Synthesis*, sammanfattar man an-

alysen och skapar ett förslag utifrån det man fått veta där. Sasaki delar in undersökningsfasen i tre delar som handlar om att dels läsa och diskutera problemen, dels titta på foton över området eller göra fältstudier och dels att experimentera med material och rumsliga aspekter (Sasaki 2002, sid. 35).

I mitt arbete har fokus för undersökningen legat främst på att förstå själva begreppet kulturarv och hur det är identitetsskapande. Undersökningen handlade också om Kirunas kulturarv, vilket innebar att platsens fysiska förutsättningar inte hamnade i fokus, som det annars ofta gör tidigt i undersökningsfasen.

Analysfasen handlade om att utifrån den litteratur jag läst bestämma innehållet i koncepten och sedan handlade syntesfasen om att sätta upp designregler efter koncepten. Sett så var min process en omkastning av syntes och analysfasen, där analysfasen istället för att ställa upp krav och problem handlade om att sätta upp koncept, medan syntesfasen, handlade om att sätta upp krav för designen. Eller så kom helt enkelt syntesfasen innan analysfasen i min designprocess. Som Filor (1994, sid. 123) skriver så är designprocessen cyklisk, inte linjär.

## SEX- RESPEKTIVE FYRASTEGSPROCESSEN

Murphy (2005, sid. 67) ger också exempel på att en designprocess kan ha sex steg. Där stegen består av att först (1) bestämma designproblemet, sedan (2) definiera projektet, därefter (3) söka lösningar till problemet samt (4) dokumentera resultatet, (5) genomföra förändringarna man designat och slutligen (6) utvärdera designen. Enligt Murphy (2005, sid. 67) kan man förenkla processen till fyra steg där man först (1) diskuterar/ utvärderar problemet, sedan (2) definierar det för att kunna (3) skapa koncept och slutligen (4) utvärderar man koncepten.

Mitt arbete sett i sexstegsprocessen kan beskrivas som att designproblemet utgjordes av att (1) skapa en identitet för Kirunas nya stadskärna medan projektet definierades som (2) ett arbete där tre kulturhistoriskt bundna koncept skulle styra gestaltandet av nya platser i staden, vilket skulle (3) lösa problemet med identitetssökandet, då koncepten skulle skapa mycket tydliga karaktärer samtidigt som de var förankrade i Kirunas kulturhistoria och det i sin tur skulle borge för att koncepten skulle skapa identitet. Resultatet har genom det här examensarbetet (4) dokumenterats, dock kan inte nästa steg, (5) genomförandet, bli av. Designen har sedan (6) utvärderats ur främst spatiala aspekter.

Sett ur fyrastegsprocessen har arbetet bestått av att jag har (1) läst om Kirunas behov vid stadsomvandlingen och (2) konstaterat att det är viktigt för Kirunas nya stadskärna att få en stark identitet, (3) utvecklat koncepten som ett sökande efter denna identitet och sedan har jag (4) utvärderat följderna av koncepten. Dock har ordningen inte varit kronologisk, utan mitt arbete har mer haft ordningen 2, 3, 1, 4. Jag konstaterade att Kiruna genom stadsomvandlingen har en möjlighet och ett behov att utveckla en stark identitet och genom de tre kulturarvsnutna koncepten har jag försökt finna denna identitet. Först därefter har jag översiktligt gått igenom stadskärnans övriga behov, som infrastrukturomdragningar o.dyl. Slutligen har jag då utvärderat mina förslag.

Mitt arbete handlar, förutom att undersöka hur Kirunas nya stadskärna ska få en stark identitet, också om att undersöka en arbetsmetod, där kulturarvet ska vara en ledstjärna i designandet. Här blir problematiseringen att undersöka en arbetsmetod, medan koncepten blir ett sätt att undersöka om arbetsmetoden fungerar. Ur koncepten växer platser och former fram, vilka utvärderas för att se om arbetsmetoden kan generera en bra design.

Så den delen av arbetet kanske främst passar in på fyrastegsmodellen av designprocessen där jag först söker ett arbetssätt, sedan definierar att det kulturella arvet kan vara något att

luta sig mot, för att sedan skapa de tre olika koncepten och slutligen utvärdera följderna av dem.

## KONCEPT

Seamus Filor (1994, sid. 123) skriver att skapa koncept är ett bra sätt att komma in i arbetsprocessen, vilket understödjer mitt sätt att arbeta. Genom att jag satte koncepten först fick jag direkt en ingång till arbetet. Filor (1994, sid. 123) skriver vidare att koncepten måste testas mot verkligheten. Mitt sätt att testa förslagen mot verkligheten handlade mycket om att bygga modeller. Genom 3D-modelleringen kunde jag relativt snabbt få en förståelse för de fysiska svårigheterna i det jag designat. Avstånd mellan hus, trottoarbredder och hur nära husen ligger gatan är sådana saker som fick revideras i plan efter att 3D-modellerandet var gjort.

Precis som Carola Wingren (Birgerstam 2000, sid. 61) säger i en intervju kan koncept hjälpa en för att kunna sälla bort information och få ett tydligt fokus så har mitt använda av koncept hjälpt mig att direkt kunna börja jobba. Det blev med andra ord inte samma sökande som det annars blir. På det sättet blev mitt arbete mer effektivt, samtidigt som det säkert förlorat många nyanser genom att jag inte gjort det klassiska sökandet. Dess-

utom så hävdar Wingren att det är viktigt att inte låsa sig vid ett koncept medan det är något jag avsiktligt gjort. Mina koncept har hjälpt mig i skissprocessen eftersom jag genom koncepten från början fick riktlinjer.

Exempel på hur koncepten påverkade designreglerna är att jag i sameförslaget bestämde att spara naturen och bygga på redan använd mark, vilket var en förlängning av faktumet att samerna hyser stor respekt för naturen.

Sett utifrån dessa tre sätt att hitta ett landskaps mening har jag nog främst arbetat efter principen för det inhemska landskapet och även principen för tema-landskapet. Genom att titta på tre kulturhistoriska fenomen från platsen har jag använt mig av inhemska material, där lokala mönster och blomformer och miljöförutsättningar inspirerat till designen. Samtidigt har jag arbetat väldigt konceptuellt i hanterandet av dessa kulturhistoriska fenomen, där de blir planterade i designen på ett konceptuellt, tema-aktigt sätt.

## HAR JAG ANVÄNT MIG AV NÅGOT SÄRSKILT MENINGSSKAPANDE AR- BETSSÄTT?

Treib listar några meningsbyggande arbetssätt, eller några fokus man kan ha i sitt sökande efter att göra ett landskaps meningsfullt: man satsar på det inhemska landskapet, alltså att bara skapa med för platsen typiska/ identitetsbärande material och former, att man arbetar didaktiskt, där man genom att studera hur landskapet används får en ledtråd om dess mening eller att man skapar ett tydligt tema som genom att skapa ett starkt intryck skapar mening för platsen (Treib 2002, sid. 95-96).

## SAMMANFATTNING ARBETSMETOD

### PLUS

-Att följa koncepten och ha dem att luta sig mot gjorde att jag kunde börja jobba fortare; jag kom fortare in i processen.

-Koncepten gav ledning i mitt gestaltande samtidigt som mina valmöjligheter blev färre, vilket ledde till att jag blev kreativare med det jag hade att tillgå. Genom att fokusera på ett fenomen, exempelvis polarnätter, kunde jag verkligen fundera ut hur detta skulle kunna gestaltas för eller kring, medan om jag inte hade haft den smala ingången, utan bara tänkt på belysningsproblematik i största allmänhet, hade jag nog inte kommit på de lösningar jag skissade fram.

- Genom koncepten hittade jag nya former, vilka jag inte skulle funnit med en rationell process.

### MINUS

-Jag blev låst av vissa delar av koncepten. Eftersom de var så tydliga och enkelspåriga kunde jag ibland känna mig begränsad i min kreativitet samtidigt som samma fenomen i en annan situation kunde verka förslösande på kreativiteten.

-Mitt sätt att arbeta, där det fria intuitiva skissandet dominerade över det rationella, ledde i många fall till gestaltning som inte känns väl underbyggd.



# REFLEKTIONER

Efter utvärderingen av arbetsmetoden följer nu reflektioner om arbetet i förhållande till teorin som jag tog upp inledningsvis i arbetet. Reflektionerna har jag delat upp efter *process* och *de tre koncepten* för att få lite bättre struktur. Koncepten och dess produkter har redan diskuterats under respektive konceptkapitel så därför är reflektionerna rörande koncepten mindre ansenliga än reflektionerna kopplade till processen.

## PROCESS

### KAN JAG BESTÄMMA VAD SOM ÄR ARV OCH HAR JAG MÖJLIGHET ATT SKAPA EN MENING?

I mitt arbete har jag försökt hitta en identitetsknuten design. I sökandet efter denna identitet har jag lutat mig mot kulturarvet och dess möjlighet som verktyg för att, som Smith (2006, sid. 75) skriver, visa på en platsidentitet, där genom implementering av kulturarvet kan skapa en känsla av tillhörighet till platsen. Men genom att söka efter kulturhistoriska fenomen som den tidigare stadsplanen, den samiska kulturen och den unika livsmiljön så måste jag i användandet

av dessa göra en tolkning av dem. Som Howard (2003, sid. 247) uttrycker det så utesluter man viss information genom tolkningen.

Det som kan diskuteras är om jag som utomstående kan göra den uteslutningen med behållning? Jag som betraktar arvet utifrån kan kanske se saker som de som "äger" kulturarvet inte uppfattar som en väsentlig del av det. Samtidigt kan min tolkning, just i och med att jag är utomstående, ge en ny syn på kulturarvet och på så sätt ge ett nytt intryck. Howard (2003, sid. 247) hävdar också att en extraordinär tolkning av arvet kan ge en mer mångfacetterad bild av platsen och dess kontext. Min tolkning skulle kunna ses som extraordinär just i och med att jag arbetar väldigt konceptuellt med de delar av kulturarvet som jag funnit och på sätt kan min tolkning ge en ny vy av platsens kulturhistoria.

En del av kulturarvet är att få människor att känna sig trygga och rotade till platsen och risken finnas att jag genom att göra denna extraordinära tolkning tar bort en del av den tryggheten. I mitt sätt att översätta kulturarvet kan jag ha skapat något oigenkännligt, där kulturarvet blir "lost in translation", alltså budskapet missas p.g.a. att brukarna inte skulle förstå vad det är som förmedlas.

Gemensamma referenser och samma översättning av symboler är viktigt, precis som Treib (2002, sid. 97) skriver när han gör en liknelse till kinesisk skrift; vi kan inte uppskatta den fullt ut om vi inte talar språket. Och då jag inte är en invånare i Kiruna så är risken stor att mitt språk skiljer sig från det inhemska. Även om mitt arbete inte skulle förmedla den mening jag har eftersträvat att förmedla så skulle platserna jag skapat ändå kunna ge ett intryck av något slag; Treib (2002, sid. 99-100) anser att man inte kan designa mening, utan istället bör fokus ligga på att skapa intressanta platser, vilka skapar intryck hos brukarna och genom brukarnas intryck skapas en mening för platsen.

På så sätt skulle de platser jag skapat kunna förmedla en mening, även om det inte är den ursprungliga. Wagenknecht- Harte (1989, sid. 61) ger exempel på Gaudís byggnader och konstverk i stadsrummet som något som skapat en stark identitet för Barcelona och som stadens invånare kan känna stolthet över. Och dessa skapelser ger onekligen betraktaren ett starkt intryck.

Treib (2002) skriver att det uppkom ett paradigm under slutet av 1900-talet där platsen historia skulle användas för att på så sätt säkerställa att designen blev bra. Som nämnt under teorikapitlet så ger Treib ett exempel

på att en park fick ett präriete tema grundat i att det funnits sådan vegetation på platsen tidigare. Brukarna av platsen förstod inte meningen och upplevde platsen som ovårdad (Treib 2002, sid. 93).

Det visar på att historien i sig själv inte ger någon säkerhet på att designintentionerna blir tydliga. Det är kanske en översättningsfråga, precis som den ovan diskuterade kinesiska skriften. Det handlar om att förstå att ett användande av symboler är riskfyllt och att ett för ensidigt användande, där man litar på symbolernas makt är riskabelt. Dock kan man fortfarande använda sig av symbolerna, medveten om att översättning inte blir rätt, men att man ändå skapar ett attraktivt förslag, som tål även en felaktig översättning. Problemet med präriete temat var just denna tilltro att historien i sig själv löser allt.

## NYTT SÄTT ATT ANVÄNDA SYMBOLER ELLER SKAPA NYA MENINGAR FÖR VED- ERTAGNA SYMBOLER

Krog (2002, sid. 61) diskuterar huruvida arkitekter/designers ska hitta nya sätt att använda befintliga symboler eller om de ska skapa nya meningar för vedertagna symbol-

er. Kopplat till tidigare diskussion om att det gäller för brukarna att ha samma referenser för att symbolen ska få ”rätt” mening så är det svårt för den enskilda arkitekten/designern att överhuvudtaget skapa en symbol, då detta skapande ligger hos brukaren, men om vi ponerar att det är möjligt så kan mitt arbete diskuteras utifrån dessa två synsätt. Är mitt arbete då ett nytt sätt att använda vedertagna symboler eller har jag hittat nya meningar för symbolerna?

Mestadels är mitt arbete nog ett sätt att arbeta med vedertagna symboler på ett nytt sätt. Exempelvis de samiska mönstren används i en ny situation, de förstoras väldigt mycket, men de är i stort sett de samma som innan. När det gäller de samiska mönstren är det svårt att diskutera mening och symbolik, för i mina studier har jag inte hittat några översättningar för mönstren, alltså att exempelvis flätmönstret skulle ha en viss betydelse. Men om vi då hävdar att mönstren fortfarande har sin funktion/mening som mönster, som något dekorativt, så har det fortfarande något dekorativt över sig, fast de då samtidigt fyller en funktion. Mönstret omvandlas till gatustrukturer och får på ett sätt en ny funktion även om dess mening fortfarande är ett mönster, en struktur.

Min tanke har varit att använda föremål och företeelser som är vanliga inom varje kulturaspekt och omvandla dem till fe-

nomen, former och strukturer i stadsmiljön. Exempelvis att då använda njallor och se hur de skulle användas i utemiljön. Om de skulle komma att användas som exempelvis lekredskap så skulle det vara att ge en ny mening till en vedertagen symbol, i det här fallet en symbol för matförvaring. Samma sak skulle vara om förstörade kåsar skulle användas som sittmöbler i utemiljön.

Lavarna, som i alla koncept bevaras, kommer att fungera som landmärken och också bli symboler över den nya stadskärnan. De hade tidigare kanske främst en funktion som hisstorn och när gruvan lades ner blev de kanske en symbol över en tid som varit, en symbol för det förgångna. I koncepten blir de en symbol för det nya, för framtidens Kiruna. Deras mening som hisstorn får en modifierad mening i framtida Kiruna, där de istället används som utkikstorn. På ett sätt kan alltså gruvtornen ses som att de är vedertagna symboler som får en ny mening. De går från att ha varit symboler för det förgångna till att vara symboler för framtiden.

## LANDSKAPSARKITEKTUR SOM EN DESIGN- ELLER FAKTABASERAD PROCESS

Som nämnt under teorikapitlet så beskriver Murphy (2005, sid. 26-27) att det finns en dikotomi i synen på landskapsarkitekturen, där den ses som konst eller som vetenskap. I det förstnämnda sättet ses landskapsarkitekten som ett kreativt geni som ska skapa spännande platser, medan det andra synsättet anser att landskapsarkitekten mer ska sammanställa fakta och utifrån dessa skapa en funktionell miljö (Murphy 2005, sid. 26-27). Dock är det idag vanligare att se landskapsarkitekturen som en kombination av både fri kreativitet och faktabaserat skapande; Murphy (2005, sid. 27) menar att ett gott faktaunderlag i sig inte genererar en god design, samtidigt som en design som inte är underbyggd av fakta är ett stort risktagande.

Under min inläsning om teorier rörande designprocessen blev det mer och mer tydligt att mitt arbete kan kategoriseras som mer designbaserat än som faktabaserat. Givetvis är mitt skapande inte taget ur luften, utan mitt mål har varit att genom sökandet i platsens kulturhistoria finna inspiration till en design som är starkt platsanknuten. Samtidigt är nog problemet just översättningen, vilket i mitt arbete blivit mer konstbetonat än faktabetonat.

Då jag valt att fokusera på ett konceptuellt sätt att förhålla mig till kulturhistorien har jag också kanske hamnat för långt ifrån kulturhistoriens egentliga mening, ifrån platsens egentliga mening. Frågan jag bör ställa mig är om jag skulle ha nått närmare platsens mening genom att ha ett mer faktabaserat sätt att arbeta, ett mer förvaltarrelaterat perspektiv. Skulle jag ha lyckats bättre om jag tagit på mig rollen som förvaltare mer än som kreativt ”geni”? Alltså, skulle arbetet ha varit mer validerat om jag haft kulturarvet som utgångspunkt, men där jag istället valt att tolka det mer bokstavligt och där jag hade satsat på att kan ske återskapa ursprungliga miljöer istället för att tolka kulturarvet mer konceptuellt/ konstnärligt?

Ett exempel på hur kulturarvets kulle ha kunnat tolkas olika beroende på om jag haft en faktaorienterad/bevarande roll än om jag haft en konceptbaserad/skapande roll är att jag i det första sättet hade kunnat satsa på att bara göra en fortsättning på den gamla stadsplanen, där de hus som ska flyttas skulle placeras i miljöer som påminner om de som de funnits i förut. Jag använder mig förvisso av den gamla stadsplanen som underlag för att skapa en nya stadstrukturer, men från stadsplanen plockar jag ut fenomenet organisk form istället för att göra en direkt fortsättning på den befintliga stadsplanen.

Ett annat exempel skulle vara att i exotismkonceptet kanske bara satsa på att ta in lokala biotoper i stadskärnan, inte satsa på att sätta dem i nya konstellationer och definitivt inte att använda dess fysiska form som underlag för strukturer i staden. Här kan man givetvis ifrågasätta om det ens är något kvalitativt i exotismkonceptets strukturer, men det vill jag absolut hävda; t.ex. de cirkulära former som utgör centrumstråket har en omfamnande karaktär, vilket skapar tydliga rum i centrum.

Dock är kanske mitt starkaste argument för att mitt konceptuella/konstnärliga sätt att arbeta att designen som skapas har ett starkt formspråk, vilket skapar ett starkt intryck och precis som Trieb (2002, sid. 99-100) skriver så kan detta att skapa intryck vara ett steg på vägen mot att skapa en mening i platsen (och därigenom en stark identitet).

I mitt arbete har jag mycket tagit den elitistiska expertrollen, det som Murphy (2005, sid. 51) kallar the grand tradition, där jag skapat efter min egen smak, men samtidigt vill jag inte hävda att mina designprinciper inte är grundade i platsen. Mitt mål med arbetet är att finna möjligheter för Kirunas nya stadskärna att var attraktiv och ha en identitet. Men i skapandet av den så färgas jag mycket av mitt intresse för form och estetik.

I dagsläget kan mitt arbete uppfattas som ännu ett arbete helt baserat på ett tycke, men då måste man beakta att mitt arbete egentligen bara är halvvägs. Mitt arbete har handlat om en process där jag velat öppna upp för fria tankegångar och hitta nya lösningar. I en verklig situation hade jag nu tagit min design och testat den ytterligare mot verkligheten. Jag har redan på ett sätt börjat den processen genom mitt 3D-modellbyggande, där jag genom att besöka platsen virtuellt kan se vad som fungerar och inte. Mitt arbete har varit ett första steg i en process som skulle löpa längre. Det är acceptabelt då målet med mitt arbete har varit detta testande av en arbetsmetod mer än att få fram ett realistiskt förslag. Dock hoppas jag givetvis att de koncept och de platser jag skapat genom dem skulle kunna vara underlag för något som kan bli verklighet.

## SLITNINGEN MELLAN DET ARTISTISKA OCH DET PRAKTISKA

Jag har personligen alltid känt en dikotomi mellan det praktiska och det konstnärliga i landskapsarkitekturen. Jag har ett starkt intresse av det konstrelaterade och det färgar onekligen mitt arbete, men samtidigt är jag

alltid rädd för att det endast leder till ett orealistiskt självcentrerat arbete. Platser med starka koncept och artistiska uttryck har ofta hos mig väckt en stark känsla av ilska gentemot platserna, gissningsvis just för att de är exempel på det jag själv vill skapa- och ändå inte. För det som saknas på många platser med starka koncept och stor skaparfrihet är att det inte finns plats för människan. Troligtvis beror denna känsla på att det starka konceptet förminskar mitt eget skapande av platsen. Jag som brukare har svårare att lägga till min perception av platsen, den blir istället skriven mig på näsan. Det är därför av största vikt att alltid ha detta i bakhuvudet när man skapar efter starka koncept. Det är en svår balansgång mellan att arbeta efter ett starkt koncept, en stark formidé och att låta brukaren få tolka och där igenom skapa sin version av platsen.

Murphy (2005, sid. 34-35) skriver att dagens designyrken kritiseras för att de lägger mer fokus på design än på funktion, på att de inte har kunskap som backar upp designen. Det är något jag kan förstå och som jag fått extra klarsynthet om genom detta arbete och teorinläsningen. I min utbildning har jag upplevt att mycket fokus läggs på designen (design är kanske fel uttryck, eftersom ordet design i sig själv inte betyder ett uteslutande av faktakunskap), medan mindre tid läggs på att lära sig hur den ska kunna implementeras i verkligheten.

Någonstans har en uppfattning uppstått att vi som landskapsarkitekter inte behöver kunna detaljerna, utan bara så mycket att vi vet vem vi ska fråga när en detalj behöver lösas. Samtidigt är kanske landskapsarkitektens roll mer av en samordnare än av en designer. Här återknyter vi igen till ursprungspåståendet; att landskapsarkitekten kan ses som kreativt geni eller som förvaltare, samordnare. Och precis som Murphy (2005, sid. 26-27) skriver så existerar idag en tanke om att båda delarna samspelar i rollen. Men får vi i utbildningen lika stora portioner av bägge rollerna?

Tidigare, under 60- och 70-talen tycks det ha funnit en svängning åt andra hållet; där sattes fokus mer på att skapa funktioner baserat på rationella undersökningsprocesser enligt Richardson (2008, sid. 101). Yrkesverksamheten som utbildades under den tiden hävdar att de upplever en brist i utbildningen genom avsaknaden av den kreativa fantasifullheten (Richardson 2008, sid. 101).

För stora mått av varken praktisk eller konstnärlig inriktning tycks alltså inte vara bra. Som vanligt är det den gyllene medelvägen som förespråkas, men det är ingen enkel väg att gå; har jag i tidigare arbeten tänkt mer genomgående praktiskt har jag ofta upplevt en begränsning i utformningen, i kreativiten, medan ett konstnärligt arbetssätt,



likt det jag använt mig av i det här arbetet, ofta riskerar att urholkas p.g.a. en bristande hänsyn till verklighetens begränsningar.

Samtidigt- som Klas Tham beskriver i Birgerstams (2000, sid. 56-57) bok - så kan det i en dum idé finnas ett guldgruv. Och utan att våga testa gränser och göra det som upplevs som orealistiska förslag kan kanske inte yrket evolvera, eller iallafall kan inte yrkets produkter evolvera. Om man hela tiden intar en nej-sägar-attityd så är risken stor att man stagnerar.

Krog (2002, sid. 58-60) kritiserar landskapsarkitekter för att tro för mycket på designprocessen, tror på att man genom att följa vissa steg automatiskt får en bra slutprodukt. Krog (2002, sid. 58-60) skriver att det krävs risktagande och ett mod att våga ge sig ut i det okända, att inte veta vad slutprodukten ska bli, för att kunna skapa något intressant.

Filor (1994, sid. 129) skriver att visioner är den viktigaste delen i designprocessen, men att dessa måste understödjas av tekniskt kunnande. Det Krog skriver har legat till grund för det här arbetet och jag håller med om att man genom att bara arbeta rationellt inte alltid når fram till de bästa lösningarna. Dock är det nog främst det Filor hävdar som stämmer bäst överrens med min egen åsikt, även om det här arbetet inte visar på det. Precis som initialt sagt så har jag alltid

upplevt dikotomin mellan det analytiska och det intuitiva och det här arbetet har varit ett sätt att göra upp med den rent konstnärliga biten av mitt gestaltande. Jag har hoppats på att genom att göra den här frikopplingen från verklighetens krav och följa det intuitiva skapandet finna en arbetsmetod att inkorporera i ett mer rationellt sätt att arbeta, vilket skulle kunna leda in mig på den gyllene medelvägen.

## KONCEPTETS FÖR OCH NACKDELAR

Att tidigt sätta koncepten gjorde att jag snabbt kom in i skissandet och undersökandet; jag kom snabbt in i designprocessen, vilket stämmer överrens med det Filor (1994, sid. 123) skriver om konceptets funktion. Dessa koncept testas sedan mot platsens begränsningar och möjligheter, vilket jag gjort genom att 3D-modellera och utvärdera produkterna av koncepten. Filor (1994, sid. 123) och Wingren (Birgerstam 2000, sid. 61) varnar dock för att de första koncepten inte är den slutgiltiga idén, utan kommer mest troligt att förändras när de testas mot verklighetens krav. I mitt fall har de inte förändrats, utan det är de former de har genererat som har fått ändras efter verklighetens krav. Koncepten hjälper, genom att de är så

tydliga, att hitta nya lösningar på de problem som uppstår. Fast de kan också verka begränsande. T.ex. som att jag kanske i stad-splanekonceptet har varit för konventionell och inte alls i lika stor utsträckning som i de andra två koncepten öppnat upp för nya tankebanor eftersom det är baserat på något som redan finns och där låst fast mig. I och med att koncepten är så tydliga blir de också enkelspåriga. Koncepten har på det sättet både för och nackdelar; där de i ena fallet kan hjälpa en framåt, kan det i andra fallet hämma ens kreativitet.

Att använda ett tydligt koncept är vanligt i s.k. konceptuella landskap, vilket innebär att en tydlig idé formger hela projektet. Idén är det viktigaste, medan material och växter är underordnade (Richardson 2008, sid. 33). Det är så jag har arbetat, där idén har varit det som påverkat hela utformningen. På så sätt är kanske inte mitt arbete inspirerat av inhemska (vernacular) landskap, enligt Treib (2002, sid. 95) definition, där man använder sig av inhemska former och material. På ett sätt är det konceptet som påverkar materialet, även om materialen och formerna, som de samiska mönstren, är en del av konceptet.

Inom den konceptuella landskapsdesignen så används också historien enligt Richardson (2008, sid. 104) och på så sätt kan brukare känna tillhörighet till platserna. Han skriver vidare att i de bästa fallen kan kombina-

tionen av historia och ”konceptualism” skapa nya spännande intryck, som ger brukarna ett nytt förhållande till platsen, vilket också har varit min intention. Genom att göra tolkning av kirunabornas kulturarv och konceptualisera det vill jag ge en ny tolkning på kulturarvet, som skapar en modern och ikonisk stadskärna. Genom en modifiering av det gamla skapas något nytt och spännande.

## VILKEN SORTS KONCEPTUELLT LANDSKAP HAR JAG GJORT?

Richardson (2008, sid. 34) presenterar några teman som återfinns inom den konceptuella landskapsdesignen/arkitekturen. Dessa kan vara antingen att konceptet kan vara platsspecifikt, att det kan vara historiskt anknytet, att det kan vara visuellt starkt eller att det är en reflektion av konstnärens upplevelse av platsen. Det platsspecifika innebär att man försöker återge platsens själ eller karaktär i gestaltningen. Det historiska innebär att man plockar upp en eller flera historiska aspekter, medan det visuella innebär att man exempelvis låter en färg vara vägledande i skapandet (Richardson, 2008, sid. 34).

Sett ur dessa teman kan mitt arbete klassas som samtliga. Det visuella handlar om att upprepa mönster och då jag faktiskt använder mig av mönster så faller arbetet även

under detta tema, även om det inte finns ett tydligt mönster som upprepas. Det historiska temat i mitt arbete är uppenbart och samma gäller det platsspecifika, speciellt i exotismkonceptet. Det självbiografiska temat, alltså min spegling av platsen är också närvarande, då precis som Lynch och Hack (2002, sid. 58) skriver, varje design (process) är subjektiv. Jag gör en tolkning av kulturarvet och genom det så blir det en del av min syn på kulturarvet och därigenom en förlängning av min personliga smak som präglar koncepten och produkterna/platserna som frambringas ur dem.

Inom den konceptuella landskapsarkitekturen/designen finns det de som anser att man alltid ska inlemma plastens förflutna i designen och de som ser platsen som ett tomt blad att fylla med deras design (Richardson 2008, sid. 34-35). I mitt fall, då jag har kulturhistorien som ledstjärna för mitt arbete så kan jag inte se platsen som ett tomt blad, samtidigt som det egentliga tävlingsområdet faktiskt är ett tomt blad; de kulturhistoriska aspekter jag lyfter fram gäller för den nutida kärnan eller orten som helhet, medan själva fysiska platsen för den framtida stadskärnan inte har haft någon större påverkan på koncepten.

## DE TRE KONCEPTEN

### PLANESTETIK

Planestetik är ett problem som kan uppkomma, där formerna inte får någon riktig motsvarighet i verkligheten utan bara på papper ställs i symmetri mot varandra. Har man ett för starkt förhållande till mönster t.ex. diagonala linjer så är riken stor att det blir bara planestetik anser Arne Isacson, målare, i en intervju (Birgerstam 2000, sid. 115). Detta är en aspekt i mitt arbete jag verkligen kan klandras för. Genom mitt val att låta mönster och former i så stor utsträckning vara förebilder för de olika stadsstrukturerna kan många delar uppfattas som just endast planestetiska. Till mitt försvar vill jag då än en gång anföra att planerna jag skissat fram är egentligen bara ett steg på vägen mot en reell plan som skulle kunna användas för att byggas efter. Meningen med användandet av mönstren har inte varit att de ska vara attraktiva i plan, utan mönstren har varit ett sätt att hitta nya former för gestaltningen.

Under mina fortsatta utforskningar, när jag gjorde 3D-modeller upptäckte jag rätt snart att många saker inte fungerade. Så långt kan konstateras att mitt arbetssätt att inspireras av mönster och växter inte i sig själv, direkt, genererar ett färdigt förslag. Dock är det så

att allt kan arbetas vidare och om tid funnits hade jag gärna utvecklat planerna fullt ut för att se vad som fungerar och vad som inte gör det. Fokus för det här arbetet har legat på att undersöka ett arbetssätt och därför är materialet jag skissat fram så långt utvecklat att jag i dagsläget kan skapa en uppfattning om arbetssättets värden och fallgropar.

### DET OGRIPBARA KULTURARVET

I mitt arbete har jag främst tagit fasta på fysiska former av kulturarv, som exempelvis mönster och artefakter. Det som borde få en större plats i det framtida skapandet av Kirunas stadskärna är också det ”mjuka” kulturarvet. Från exempelvis samekulturen finns många saker att ta fasta på som handlar om social, ekonomisk och ekologisk hållbarhet; sitorna var sociala stödverk samtidigt som de borgade för en trygg ekonomi, där familjerna tillsammans såg till att klara sin överlevnad. Det borde finnas något motsvarande i dagens samhälle, där det människor t.ex. kunde samlas kring gemensam resurshushållning eller odling.

Samerna har också en tradition av ett samspel med naturen och såg till att ta tillvara på allt som de tog från den. Inget gick till spillo,

vilket är en motpol till dagens överkonsumerande. Det jag finner svårt är att designa för de mjuka värdena. I exempelvis villaområden i exotismkonceptet så finns det restytor vilka jag har tänkt skulle kunna användas till gemensam odling, komposthantering eller andra gemensamma aktiviteter för invånarna, men jag vet inte vad mer jag kan göra förutom det. Resten skulle vara upp till invånarna själva.

I exotismkonceptet har mer av de immateriella värdena tagits tillvara, där exempelvis norrsken och midnattssol är fenomen som påverkat designen. Upplevelser borde i större utsträckning styra designen, då det är upplevelse mer än form som skapar platser där människor trivs. Min tanke har dock varit att genom stark form skapa upplevelser. Hallman och Wickman visar genom den gamla stadsplanen på att form skapar upplevelse; när man besöker Kiruna idag ger de organiska vägdragningarna ett intressant utforskande av staden samtidigt som utblickarna mot de omgivande landskapet ger en skönhetsupplevelse. Samma tanke har jag haft med mina mönster; de ska genom sina stukturer skapa spännande stadsmiljöer för fotgängaren på marken. Samtidigt kan de också vara (även om det som nämnt inte är den primära funktionen) en estetisk upplevelse när man ser dem uppifrån, vilket man skulle kunna göra från gruvlavarna.



## SLUTSATSER

Hur kan då en stads kulturella arv inspirera till nya platser i staden? För mig har kanske främst de fysiska formerna av det kulturella arvet inspirerat min gestaltning men man får inte glömma att de mjuka värdena kan ha lika stor inverkan. Det kulturella arvet har i mitt arbete legat till grund för tre tydliga koncept, vilka i sin tur påverkat designen; genom användandet av kulturarvet får man ett filter att betrakta platsen och designen genom. Filtret snävar in möjligheterna vilket i mitt fall inneburit att jag sporrats att dels titta närmare på det jag har fått givet och också sporrat att hitta nya sätt att använda det begränsade urvalet på.

Den största behållningen av att använda det kulturella arvet som inspiration är att det skapar en koppling till platsen; användandet av kulturarvet gör gestaltningen starkt platsanknuten då det är kopplat till platsens identitet. Samtidigt är användandet av kulturarvet ingen garanti för att det som skapas blir väl mottaget eller att det slutar i en god design. Precis som diskuterat tidigare gör jag en tolkning av kulturarvet och denna tolkning kan skilja sig från hur platsens invånare tolkar sitt kulturarv. Genom tolkningen gör jag ett uteslutande av vinklar från vilka man kan betrakta kulturarvet. Denna tolkning kan kosta förslaget dess mening och därigenom en del av dess styrka, då de som betraktar designen kanske inte förstår tolkningen.

Den andra frågan jag utgått ifrån i arbetet handlade om att undersöka ett arbetssätt där jag frågade mig hur ett experimentellt arbetssätt, där koncept har en betydande roll, förhåller sig till andra beskrivna designprocesser? Jag kan konstatera att det sätt jag arbetat, med en experimentell framtoning där starka koncept fått styra gestaltningen, skiljer sig ordningsmässigt från en andra beskrivna processer. I viss mån kan man säga att jag arbetat baklänges förhållande till hur de är uppbyggda. Det jag kan konstatera är också att det experimentella har en plats i designprocessen och i yrket i stort. Det är dock en balansgång mellan att arbeta experimentellt/intuitivt och faktabetonat/analytiskt. Genom experimenterandet kan man hitta nya vägar, men det är ingen garanti för att komma fram till en bra design. Samtidigt kan jag genom litteraturstudierna konstatera att en designprocess, likt de beskrivna i teorikapitlet, där man bygger sin design på ett rent rationellt tänkande inte heller är någon garanti för god design.

Ett experimentellt sätt att arbeta där koncepten styr skapar kanske en tydlig stil, ett formmässigt starkt förslag, men det kan falla platt om det inte är underbyggt av fakta. Dessutom finns, som nämnt ovan, problemet med tolkningar; ett starkt formspråk och ett alltför hårt regerande koncept kan skapa miljöer där det inte finns plats för den enskilde brukarens tolkning av platsen. Det

är här som ett arbete baserat på den rationella designprocessen (som går igenom stadier av analys, problemformulering och därefter uppställning av alternativa lösningar) har en styrka; ett arbete baserat på torra fakta kanske inte alltid genererar nyskapande projekt, men det borgar i större utsträckning för att arbetet håller i slutändan, då man genom att gå igenom processen har fått klart för sig fallgropar och möjligheter och baserat sin design på dessa. Att, som i mitt fall, hoppa direkt till skapandet utifrån dessa starka koncept, är en risk då man kan komma att få göra om mycket arbete. Den starkaste formidé faller om den inte är realistiskt genomförbar.

Sammanfattningsvis kan jag konstatera att ett experimentellt arbetssätt med koncepten som styrande faktor har haft fördelar genom att det tillåtit mig att utforska och skapa fritt där jag kanske annars skulle ha blivit låst av en traditionell, analytisk, designprocess. Det experimentella har en plats i den klassiska designprocessen och bör användas i samklang med det analytiska sättet att arbeta. Det ena bör inte utesluta det andra. Antingen man följer Sasaki (2002, sid. 35-37) "ordination" att det experimentella kommer efter den analytiska/faktabaserade delen av designprocessen, eller som i mitt fall att anpassningen till verkligheten följer på det experimentella skapandet så bör bägge delarna finnas med i gestaltandet av en ny plats.

# REFERENSER

## TRYCKTA KÄLLOR

Anderson, Hans (red.) (1995). *Röster i Lappland: en antologi*. Stockholm: En bok för alla

Atelier d'architecture autogérée (AAA) (2010). ECObox/Self-Managed Eco-urban Network. I: Mostafavi, Mohsen & Doherty, Gareth (red.) *Ecological urbanism*. Baden: Lars Muller. Sid. 510-511.

Barck, Åke (1999). *Kirunas första sekel: utgiven av Kiruna kommun med anledning av samhällets 100-årsjubileum år 2000*. Kiruna: [Mediafolket]

Birgerstam, Pirjo (2000). *Skapande handling: om idéernas födelse*. Lund: Studentlitteratur

Brunnström, Lasse (1981a). *Kiruna - ett samhällsbygge i sekelskiftets Sverige. D. 1, En bebyggelsehistorisk studie av anläggningsskedet fram till 1910*. Diss. Umeå : Univ., 1981

Brunnström, Lasse (1981b). *Kiruna - ett samhällsbygge i sekelskiftets Sverige. D. 2, Kirunas bebyggelse år för år under pionjärtiden 1890-1910*. Diss. Umeå : Univ., 1981

Carlsson, Helena (2006). *Same och lapp - i tid och otid*. Skellefteå: Ord & visor

Falck-Ytter, Harald (1984). *Norrskens polarskenet (norrskan och sydsken) i mytologi, naturvetenskap och apokalyps*. Järna: Telleby

Grundsten, Claes & Palmgren, Göran (2010). *Fjällboken*. 3., [rev. och uppdaterade] uppl. Stockholm: Norstedt

Howard, Peter (2003). *Heritage: management, interpretation, identity*. London: Continuum

Johansson, Karl-Erik (1977). *Kiruna: stad och vildmark*. Stockholm: Norstedt

Kjellström, Rolf (2003). *Samernas liv*. 2., utök. uppl. Stockholm: Carlsson

Krog, Stephen (2002). Creative risk taking. I: Swaffield, Simon (red.), *Theory in landscape architecture: a reader*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania , sid. 58-64.

Lynch, Kevin & Hack, Gary (2002). Site design. I: Swaffield, Simon (red.), *Theory in landscape architecture: a reader*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania, sid. 57-58.

Mesch, Borg & Anderson, Hans (1986). *Drömmen om fjällen: berättelser om en tid då allt blev annorlunda*. 1. uppl. Stockholm: Prisma

Murphy, Michael D. (2005). *Landscape architecture theory: an evolving body of thought*. Long Grove, Ill.: Waveland Press.

Mårtensson, Hans (1999). *Samisk form & tradition*. Västerås: Ica

Richardson, Tim (2008). *Avant Gardeners: 50 visionaries of the contemporary landscape*. London: Thames & Hudson

Sasaki, Hideo. (2002). Design Process. I: Swaffield, Simon (red.), *Theory in landscape architecture: a reader*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania , sid. 35-37.

Sitte, Camillo (1982). *Stadsbyggnad och dess konstnärliga grundsatser: ett bidrag till lösningen av dagens frågor rörande arkitektur och monumental skulptur med särskild syftning på Wien*. Stockholm: Arkitektur

Smith, Laurajane (2006). *Uses of heritage*. New York: Routledge

Trieb, Marc (2002) Must landscape mean? I: Swaffield, Simon (red.), *Theory in landscape architecture: a reader*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania , sid. 89-101.

Wastenson, Leif, Raab, Birgitta & Vedin, Haldo (red.) (1995). *Sveriges nationalatlas. Klimat, sjöar och vattendrag*. Stockholm: Sveriges nationalatlas

## ELEKTRONISKA KÄLLOR

Granås, Brynhild (2012) Ambiguous place meanings: living with the industrially marked town in Kiruna, Sweden. I: *Geografiska annaler. Series B : Human Geography* [Elektronisk resurs]. (1997-). Oxford: Blackwell Publishing on behalf of the Swedish Society for Anthropology and Geography. Sid. 125-139. Tillgänglig från: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-0467.2012.00400.x/pdf>

Filor, Seamus W. (1994) The nature of landscape design and design process, *Landscape and urban planning: an international journal of landscape design, conservation and reclamation, planning and urban ecology* [Elektronisk resurs]. (1986-). Amsterdam: Elsevier, sid. 121-129. Tillgänglig från: [http://ac.els-cdn.com/0169204694900515/1-s2.0-0169204694900515-main.pdf?\\_tid=c1b8db90-5efe-11e2-b046-00000aabb](http://ac.els-cdn.com/0169204694900515/1-s2.0-0169204694900515-main.pdf?_tid=c1b8db90-5efe-11e2-b046-00000aabb)

0f6b&acdnat=1358246084\_4571dd80e2712412dec312c172e94dc7

Harvey, David C. (2001) Heritage pasts and Heritage Presents: temporality, meaning and the scope of heritage studies. *IJHS:International Journal of Heritage Studies*, [Elektronisk resurs] Univ. of Plymouth press, Plymouth, 7:4, sid. 319-338. Tillgänglig från: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13581650120105534>

Kiruna kommun (2006) Fördjupad översiktsplan Kiruna centralort, DelIII [Elektronisk] Kiruna kommun, Kiruna. Tillgänglig från: [http://www.kommun.kiruna.se/upload/3658/fop\\_del4\\_kap8\\_9\\_web.pdf](http://www.kommun.kiruna.se/upload/3658/fop_del4_kap8_9_web.pdf) [2012-11-29]

Kiruna kommun (2009) *Förslag till trafiknät och ny sträckning av E10* [Elektronisk] Tillgänglig från: [http://www.kommun.kiruna.se/upload/4389/Kiruna%20kommuns%20rapport-%20f%c3%b6rslag%20till%20trafikn%c3%a4t\\_web.pdf](http://www.kommun.kiruna.se/upload/4389/Kiruna%20kommuns%20rapport-%20f%c3%b6rslag%20till%20trafikn%c3%a4t_web.pdf) [2012-12-09]

Kiruna kommun (2012a) Därför spricker berget. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Stadsomvandlingen/>

Markdeformationer/Darfor-spricker-berget/ [2012-10-17]

Kiruna kommun (2012b). Hittills i stadsomvandlingen. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Stadsomvandlingen/Historik/Stadsomvandlingens-borjan/> [2012-10-17]

Kiruna kommun (2012c) Kommunfakta. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Om-kommunen/Kommunfakta/> [2012-11-28]

Kiruna kommun (2012d) *Planeringssunderlag Kiruna kommun 2012-2013*. Tillgänglig från: [http://www.kommun.kiruna.se/upload/622/Microsoft%20Word%20-%20PLANERINGSUNDERLAG\\_2012\\_2013.pdf](http://www.kommun.kiruna.se/upload/622/Microsoft%20Word%20-%20PLANERINGSUNDERLAG_2012_2013.pdf) [2012-11-29]

Kiruna Kommun a (2012e) *Program för arkitektävling* Tillgänglig från: [http://www.kommun.kiruna.se/upload/20945/program\\_120708\\_sidaeftersida\\_low.pdf](http://www.kommun.kiruna.se/upload/20945/program_120708_sidaeftersida_low.pdf) [2012-09-03]

Kiruna kommun (2012f). Promenadstråk och vandringsleder. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Sport-och-fritid/Promenadstrak/> [2012-11-28]



Kiruna kommun (2012g) Synliga sprickor i marken. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Stadsomvandlingen/Markdeformationer/Synliga-sprickor-i-marken/> [2012-10-17]

Kiruna Lappland (2009-2010a) Sök>Polarnatt. Tillgänglig från: <http://www.kirunalapland.se/se/Sok/Polarnatt/> [2012-11-28]

Kiruna Lappland (2009-2010b) Se & göra › Norrsken & Midnattssol › Norrsken - ett färgsprakande naturfenomen! Tillgänglig från: <http://www.kirunalapland.se/se/Se--gora/Norrskensturer/Norrsken---ett-fargsprakande-naturfenomen/> [2012-11-28]

Nationalencyklopedin (2012) *Fjällväxter* [Elektronisk] Tillgänglig från: <http://www.ne.se/lang/fjallvaxter> [2012-11-30]

Sàpmi (2009-06-02) Siidasystemet. Tillgänglig från: <http://www.samer.se/1151> [2012-11-05]

Trafikverket (2012). *Idéstudie Kiruna, Ny järnväg. Idéstudie Resecentrum. Slutrapport februari 2012* [Elektronisk]. (Trafikverket rapport, Dnr TRV

2011/85481) Tillgänglig: [http://www.trafikverket.se/PageFiles/20293/slutrapport\\_resecentrum\\_kiruna\\_12\\_02\\_02\\_webb.pdf](http://www.trafikverket.se/PageFiles/20293/slutrapport_resecentrum_kiruna_12_02_02_webb.pdf) [2012-11-29].

UNESCO (2008-05-29) Hemsida [elektronisk]. Tillgänglig från: [http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=2185&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2185&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) [2012-09-19]

WSP (2010) *Rapport. Förstudie över Gondolbanor i Kiruna*. [Elektronisk] Tillgänglig från: [http://www.kommun.kiruna.se/upload/7151/PM%20F%c3%b6rstudie%20%c3%b6ver%20Gondolbanor%20i%20Kiruna\\_2010-01-12\\_web.pdf](http://www.kommun.kiruna.se/upload/7151/PM%20F%c3%b6rstudie%20%c3%b6ver%20Gondolbanor%20i%20Kiruna_2010-01-12_web.pdf) [2013-01-16]

# BILDINDEX

Följande bilder är författaren upphovsman till:

1, 2, 5, 8-10, 12, 13-16, 18, 19, 21, 22, 25-62.

Övriga bilder:

Bild 3. De nya vägsträckningarna av E10 och väg 870 placeras inom de av Trafikverket beslutade vägkorridorerna. Skiss: Trafikverket. Källa: Kiruna Kommun. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Stadsomvandlingen/E10-och-vag-870/>

Bild 4. Ny järnväg. Källa: Kiruna kommun.

Bild 6. Snowmobiles. Foto: Timo Newton-Syms /timo\_w2s på flickr. Licens: CC BY-SA 3.0. Tillgänglig från: [http://www.flickr.com/photos/timo\\_w2s/395139528/sizes/l/in/photostream/](http://www.flickr.com/photos/timo_w2s/395139528/sizes/l/in/photostream/). Länk till licens: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Bild 7. Bird-eyefoto över tävlingssområdet. Källa: Kiruna kommun. Tillgänglig från: <http://www.kommun.kiruna.se/Stadsomvandlingen/Arkitekttavling-ny-stadskarna-i-Kiruna/>

Bild 11. PO Hallmans och Gustaf Wickmans stadsplan. Källa: Kiruna kommun

Bild 17. Bläckhorn. Foto: © Thomas Nylund, Kiruna kommun.

Bild 20. A day at work. Foto: Mats Andersson/ Jokkman on Flickr. Licens: CC BY 3.0 . Tillgänglig från: <http://www.flickr.com/photos/kvikkjokk/55276710/sizes/l/in/photostream/>  
Länk till licens: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Bild 23. Aurora Borealis - Bear Lake, Alaska. Foto: Senior Airman Joshua Strang/ Jim Trodel på Flickr. Licens: CC BY 2.0. Tillgänglig: <http://www.flickr.com/photos/trodel/3598596321/in/set-72157621980762658>.

photos/trodel/3598596321/in/set-72157621980762658.  
Länk till licens: <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>

Bild 24. Bild 15. Arctic vegetation. Foto: © Richard Webb. Licens: CC BY-SA 2.0. Tillgänglig från: <http://www.geograph.org.uk/photo/217516>. Länk till licens: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

